GAME GEAR • LYNX • GAMEBOY • MEGADRIVE • PC
SUPERNES • CD-I • NES • MAC • ARCADE • NEO GEO

NR 2 • SEPTEMBER 1993 • PRIJS f6,95 • BFRS. 1

POWER UNLIMITED

All systems go!

4,95 BFRS 95

TER KENNIS-MAKING

WIN een uurtje WINKELEN in de VIRGIN Mega Store in AMSTERDAM

JE BENT WIE JE DENKT

Virtual reality: De macht van je fantasie



TAZ IS GEWELDIG
BUBSY IS FAVORIET
SPOT IS COOL

SCHIETEN, SPRINGEN, VLIEGEN, RACEN, PUZZELEN, REDDEN, KNOKKEN, DUNKEN: Meer dan 40 spellen gespeeld

BULLS VS. BLAZERS, voltreffer
JAGUAR XJ220, de snelste

PU Spel van de maand

Power Poster

LOST VIKINGS



DE BESTE TRUCS EN TIPS VAN ONZE LEZERS

8 710294 306932

DIGITAAL OPNEMEN ▌ DIG



DIGITAL MAGIC. MINI I

POWER UNLIMITED

POWER UNLIMITED
is een uitgave van De Geïllustreerde Pers B.V.

Postadres redaktie
POWER UNLIMITED
Postbus 9194, 1006 CC Amsterdam

Redaktie
Bjorn Bruinsma, Ben de Dood,
Adam Eeuwens, Kees de Koning,
David Lemereis, Michael Schaeffer

Vormgeving
EP&PP, Arend Bloemink (art-director),
Nella de Koster, Ingrid Sijmons.

Aan dit nummer werkten mee
Robert de Boer, Ed Buiskool, PJ Frith,
Toon van Hulst, Erik Klaassen,
Sandra van der Meij, Rob Mekken,
Annemieke Schoon, Laura ten Seldam,
Chris Sprangers, Laurens Stolker

Uitgever
Cor Baane

Marketing
Rolf van Maanen, Erik Hoekstra
020-5102519

Advertentie-exploitatie
Véronique Oudkerk
08389-13359; fax: 08389-13644

Advertentie-orderafdeling
Elma Klein, 020-5102451

Abonnementen
Voor abonnementsopgaven, -inlichtingen en adreswijzigingen kunt u zich wenden tot:
Medianet B.V.
Stationsplein 112-118, 2011 LN Haarlem
Postbus 299, 2000 AG Haarlem
Antwoordnummer 50300, 2000 VK Haarlem
Telefoon: 023-173524 (maandag t/m donderdag van 8.30 tot 18.00 uur en op vrijdag van 8.30 tot 16.00 uur)

Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient bij voorkeur schriftelijk te geschieden 6 weken voor afloop van het abonnement bij Medianet.

Abonnementsprijs
f 49,50 per 11 nummers (=f4,50 per nummer).
Prijswijzingen voorbehouden.

Woont u in België?
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Tijdschriften Uitgevers Maatschappij,
Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen,
telefoon 03/247.45.11

Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P 0001113. Wij willen dit bestand gebruiken om u in de toekomst informatie te geven over abonnementen, voordeelaanbiedingen etc.

Losse nummers
Losse nummers zijn verkrijgbaar bij de kiosk, boek- of tijdschriftenhandel, supermarkten en warenhuizen.

Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 6,50 per nummer (abo-prijs + f 2,-) over te maken op giro 6780500 t.n.v. Medianet, Haarlem onder vermelding van het gewenste nummer.

Prepress
ColorSpace, Nieuwegein

Druk
Smeets Offset (NBI)
's-Hertogenbosch

All Systems

Na een matig voorjaar, waarin het weer ons regelmatig in de steek liet en we wel gedwongen werden om allerlei aktiviteiten buitenshuis te ontplooien, hebben we toch nog een heerlijke zomer gekregen. Sinds mensenheugenis is de regen in de maand juli niet meer met zoveel bakken tegelijk uit de lucht komen vallen. En terwijl we dit schrijven belooft augustus al niet veel beter te worden.
Ideaal weer voor ons, spelliefhebbers. Zo ideaal dat we ons af en toe van onze beste kant konden laten zien. "Zullen we gezellig een stukje gaan fietsen?" "Zal ik het gras even maaien?" "Wie heeft er zin in een lange strandwandeling?"
Aanbiedingen zonder enig risico, de volgende plensbui was immers nooit ver weg.
Wij hebben gehoord van files op de 'autoroute du soleil' die zo lang waren dat Marioland 1 en 2 compleet uitgespeeld konden worden vóór Lyon.
Wij hebben gehoord dat er in campingwinkels geen batterij meer te krijgen was en dat de 'magnums' aan de straatstenen niet te slijten waren.
Het was een geweldige zomer! En dan te bedenken dat het eigenlijk komkommertijd was, dat het topseizoen nog moet komen.
We kunnen alleen maar hopen dat de depressies het een beetje volhouden tot aan de eerste sneeuwbuien van een vroege winter.

De redaktie

Spel van de maand


24
LOST VIKINGS


27
BUBSY, CLAWS ENCOUNTERS


35
BULLS VS BLAZERS


39
F1 SUPER DRIVER


52
ZEN INTERGALACTIC NINJA


51
BATTEL TOADS, RAGNAROKS WORLD

Spellen

POWER UNLIMITED

Dit nummer

GRATIS
LOST VIKINGS POWER POSTER

Wij hebben de grootste postbus van Amsterdam. Formaat garage-box. We verwachten namelijk nogal wat post. Want jullie weten het natuurlijk allemaal beter, jullie zijn het helemaal niet eens met onze beoordelingen of juist wèl, jullie hebben allemaal wel een hoogste score waar je erg trots op bent, of een probleem waar je al maanden mee worstelt, een verhaal dat je echt even kwijt moet. En jullie zijn natuurlijk allemaal niet te beroerd om wat minder slimme collega-spelers een handje te helpen met je eigen kennis.
Schrijf ons:

POWER UNLIMITED
Postbus 9194
1006 CC Amsterdam

(telefonisch is de redaktie trouwens slecht te bereiken, we zitten door het hele land verspreid, maar de postbode weet ons altijd te vinden)

Redaktie houdt zich het recht voor brieven niet te plaatsen of in te korten in verband met ruimtegebrek. Plaatsing betekent niet dat de redaktie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden (voortaan) niet (meer) geplaatst.

Wat is een powercredit?

Mijn oplossing van de Power Quest-vraag is: poort B (Spunky zegt het zelf). Maar... Wat is een powercredit in dit spel en hoe weet je dat je ze hebt, tenzij het wordt vermeld natuurlijk.
Leuk bedacht trouwens!

Robert Hu

(naschrift)

Zoals we vorige keer al zeiden: het kan best even duren voordat POWER QUEST helemaal duidelijk is. Geduld en aandacht dus! Over de powercredits lees je deze keer al meer.

Spelletjes verkopen

Het zou leuk zijn om kinderen in het blad te zetten die spelletjes willen verkopen.

Floris Verschuren

(naschrift)
Een goed idee! Vanaf volgende maand is er ruimte voor alle lezers, en dus niet alleen voor kinderen, om gratis advertenties te plaatsen, waarin spelletjes en toebehoren kunnen worden aangeboden of gevraagd. Lees de details en de regels op pagina...

Test team top-5

Ik ben al geruime tijd bezig met een groep jongens een zogenaamd underground consoles fanzine te maken. Het probleem is echter dat we onze ideeën meteen op de beste manier willen aanpakken en daar hebben we de middelen nog niet voor. Ik ben hiervoor ook druk bezig met het verzamelen van computerbladen. Dus kocht ik ook Power Unlimited dat ik heel toevallig vond in een supermarkt waar ik nooit eerder was geweest. Hierbij mijn reacties.
De cover is best mooi, maar er staat te veel of eerder te grote tekst op en de foto van Starwings is niet zo helder. SuperNes zou ik los schrijven. Het logo doet een beetje goedkoop aan; bij Power Unlimited denk ik toch aan een logo dat die power ook echt weergeeft. Onze logo-designer is daar goed in geslaagd voor ons blad. In het logo en door het hele blad eigenlijk overheerst de kleur geel nogal erg. Alles is veel te vrolijk met geel ingekleurd en het lijk me beter voor artdirector Arend Bloemink sommige gele pagina's inverse te zetten met donkere kleuren, wat in bijvoorbeeld Sega Magazine heel mooi gedaan is. De inhoudspagina vond ik heel goed gedaan (op het geel na) en vooral heel overzichtelijk.
De foto's zijn waterig en er zijn er te weinig van in het blad. Het is trouwens verkeerd om import-spellen te previewen. Previews zijn voor spellen die nog nergens ter wereld officiëel zijn uitgebracht. Iedereen koopt en huurt tegenwoordig toch importspellen, net zo gemakkelijk als de officiële spellen. De reviews zijn way too short! Er mag ook wel een nieuw review-systeem komen, dat van ons blad is veel beter! Er is best een leuk design, zoals de foto-achtergronden en de smalle kolommen, maar er kan altijd nog verbeterd worden. Sunky en Spice lijken me niet zo'n goed idee, maar dat zullen jullie wel het best weten. De 'Eeuwig Leven'-rubriek is heel netjes en overzichtelijk gedaan.
En na al deze kritiek wil ik wel zeggen dat Power Unlimited een goede attitude heeft om Nederlands beste computerblad te worden, ver boven 'Hoog' en 'Sega Magazine', waarvan 'Hoog' al bijna niet meer meetelt. Jullie schrijven geïnteresseerd, wat het puur journalistieke 'Sega Magazine' ook probeert te doen. Maar door Buster Bunny uit Tiny Toons Adventures Blaster Bunny te noemen, vallen ze wel heel hard door de mand. Daarom ben ik ook meteen lid geworden van Power Unlimited; ik kon het speciale aanbod niet weerstaan.



Tekening: T.A. Mostert, Geldermalsen

POST

Met Power Unlimited nummer 1 bij de hand heb ik een top 5 (!) samengesteld van het testteam.

1. Ben en Mike eindigen hier gelijk, ik kon niet beslissen. Ben door zijn goede ratings en een leuk maar toch informatief verhaal. Vooral de Darkseed-review vond ik goed: goed van hem om H.R. Giger te noemen. Mike geeft precies weer wat hij van het spel vindt, zowel in de tekst als in de ratings. Vooral zijn Alien 3 review vond ik erg goed.
2. Ade geeft in zijn reviews precies weer wat hij van een spel vindt, door met goede spellen heel enthousiast te schrijven en met minder goede een soms te droge review te geven. Goede ratings. De Starwing review was natuurlijk het best.
3. Dave is met zijn enige review van Hellcats informatief maar soms iets te langdradig. Zijn scores zijn te hoog.
4. Kees schrijft redelijke reviews, alleen soms wat te saai, Zijn scores zijn soms goed, soms te hoog, soms te laag; vreemd.
5. Bjørn zou, zoals het lijkt, de beste reviews geven, omdat de meeste reviews onder zijn naam staan. Niets is minder waar. Deze Whizzkid speelt teveel spellen. Hij schrijft redelijk informatief, maar meestal zit hij er met zijn meningen ver naast. Of hij is te enthousiast en geeft Cyber City een 10. Een 10 voor een interactieve tekenfilm met sommige moeilijke en frustrerende momenten en sommige 8-bits explosies is veel te veel. Of hij is in een slechte bui en geeft het te gekke spel Super Mario Kart een magere 7-. Dit spel is zo leuk, zeker als de realistische kartbesturing onder de knie is. Het geluid mag dan Mario-achtig zijn, het past perfect bij de sfeer van het spel. Dit spel is veel meer waard, zeker op de 150 cc banen. Zijn ratings zijn haast altijd te hoog, met als enige uitzondering Mario Kart.

Ik hoop dat jullie wat hebben aan al dit commentaar. Veel succes met Power Unlimited!

Onno Louwen, IJmuiden

(naschrift)
Iedere journalist weet dat juist de gewaardeerde dames en heren collegae keihard en vernietigend kunnen zijn in hun kritiek. Wij voelen ons dan ook zeer gevleid met het feit dat je een abonnement genomen hebt. Jammer dat je je eigen blad nog niet kon opsturen, daar zijn we natuurlijk erg benieuwd naar.

Dag Powerkid

Power Kid ik vind je blad fantastisch. Ik heb een broer die heet Jeroen die vind je blad ook fantastisch. Wij hebben een nes, snes en een game boy. Wij hebben 14 nintendo spelletjes, 13 super nintendo spelletjes en 11 game boy spelletjes. Mijn broers lievelingsspelletje is Starwing en de mijne Addams family en mijn moeders spelletje is Tetris 2 en mijn wens is dat ik in power unlimited kom, dag powerkid.

Martijn Klapwijk

Twee tips

1 maak goede schermfoto's of niets
2 houd het overzichtelijk en ga niet met teveel losse dingen op een pagina bezig. Probeer ook niet om het record aantal kolommen in zo veel mogelijk kleuren op 1 pagina te krijgen.

Henk Moeskee

Teveel Ninja's

Bjørn Ol Pal, ik wil even reageren op de manier waarop je turtles (m.drive) hebt besproken.

Ik vind het spel niet de titel Power Premium waard. De turtles zien er weliswaar mooi en gedetailleerd uit, maar het is mateloos irritant om elk level achter elkaar door pakweg zo'n 100 ninja's de grond in te boren. De ninjavoorraad lijkt wel oneindig: heb je er net 10 verslagen, of de volgende groep komt er alweer aan. Er zit heel weinig variatie in het spel. De turtles zouden ook een keer in een level moeten komen met weinig of helemaal geen ninja's, waarin ze bijvoorbeeld een groot meer moeten overbruggen (waar ze niet in mogen vallen) door middel van hangbruggen die steeds verdwijnen of door aan touwen te slingeren. Ze zouden ook in een level kunnen komen, waar het op behendigheid aankomt: de turtles moeten dan een veld snel doorkomen (al springend, glijend, slingerend, hakkend en surfend), omdat er een muur met speren achter ze aankomt. Zulke elementen komen er helaas niet in voor. Jammer, want dat zou het spel een stuk afwisselender maken. De stemmetjes en de reacties van de turtles zijn wel leuk: als een turtle door vuur geraakt wordt, of op een balk met spijkers terechtkomt, dan grijpt ie z'n voet vast, springt driftig op en neer en roept oow! my toe, my toe!!

Mijn rapport zou er als volgt uitzien:
graphics 8.0
geluid 7.6
+ je kunt met 2 spelers spelen
+ turtles bewegen en reageren net echt
+ er zijn verschillende bewegingen
- weinig variatie
- aan een stuk door ninja's slachten
- kort en vrij makkelijk spel
Tenminste speelbaar tot 2 maanden na aankoop
Totaal 7,5

Bart Rietvink, Haarlem

Al zeg ik het zelf

Ik ben een nogal doorgewinterde computer-game freak (al zeg ik het zelf). Ik zag Power Unlimited in de winkel liggen en dacht dat is weer zo'n typisch Nederlands gamesblad, zal wel nageaapt zijn van CVG, Gamesmasters of zo. Ik dacht toch eens kijken voor de aardigheid en het viel mij ontzettend mee, alleen de previews zijn een beetje slapjes. Het is moeilijk te zien van welke console het spel is; soms staat het boven, soms beneden. Het is echt zoeken, het is praktisch verstopt. En dat logootje van jullie (ahum), ja sorry, maar het is meer iets uit Sesamstraat of zo, maar voor de rest is het een aardig blad. O ja over Starwing ik heb (had) hem zelf. Eerlijk gezegd, ik vond er geen fluit aan, alleen de sound was wel geinig, dan vind ik Galaxy Force nog mooier van Sega. Trouwens die zogenaamde FX chip stelt tot nu toe niet veel voor, kijk naar F-22 van Sega, het lijkt er veel op (de manier waarop het gemaakt is). Het spijt me als ik een beetje grof was, maar ik ben een beetje een criticus. Jullie horen nog van mij.

M. uit G.

P.S.(Bluf dat jullie deze brief plaatsen)



Tek: Sebastiaan de Vos, Leeuwarden

(Naschrift)
Bluf dat jij volgende keer je volledige naam durft te vermelden.

Mario vs Sonic

Ik had (en heb nog steeds) wat opmerkingen over de drie plaatjes op bladzijde 9 (nr 1) met "zielige Mario" en "Super Monnik" (Eh, pardon ik bedoel dus "Super Sonic") erop.

Ten eerste heeft Mario zeer slechte ogen, zodat hij Sonic niet hoeft aan te kijken tijdens een duel (hij ziet dan alleen zijn contour en niet zijn gezicht dat is ook de reden waarom hij geen bril aanschaft). Ten tweede kan Sonic niet een en al spier in zijn arm hebben, want dan zou hij niet eens een dooie pier aan kunnen. Ten derde heeft Sonic geen petje van fl. 2,50 omdat hij al zijn geld heeft verspild aan een tondeuse om zijn stekels een beetje kort te houden. Ten vierde kan Sonic geen hersens van Einstein hebben, omdat hij geen nageslacht van Albert is, tenzij hij een reageerbuis-egel is. En als hij dat zou zijn dan was het een mislukt experiment (vandaar zo'n rare creatuur). Ten vijfde heeft Mario veel te grote schoenen, omdat hij altijd schoenen met stalen neuzen koopt, zodat hij Sonic helemaal bont en blauw kan trappen (daarom is Sonic bijna helemaal blauw). Ten zesde is Tonic (pardon Sonic dus) een geboren loser, omdat hij niet eens iemand zonder spieren aan kan. Tenslotte mijn complimenten aan de tekenaar van de tekeningen: iemand (met twee linkerhanden) die nog zoiets tekenen kan, vind ik nou echt



Tekening: Eric v. Zwan

"Super".
NB komt er ook een rubriek Super Mario VS Super Softy verdorie, derde keer al, nou en?) Daarin kunnen lezers elkaar lekker in de haren (of stekels) vliegen. Verder maken jullie (best wel) een uitmuntend blad. Unlimited groeten.
V.uit Westervoort

(Naschrift)
Er komt zeker geen rubriek Mario vs Sonic. Uit de vele reakties op de tekeningen van Noël in nummer 1 blijkt namelijk dat dat het slechtste in onze lezers wakker maakt. Kijk maar naar de bloeddorstige tekeningen en brieven op deze pagina, een bloemlezing uit de vele inzendingen. Discussie (voorlopig even) gesloten.

Hallo! Yo! Post.

In de winkel zag ik het eerste nummer van PU. Ik dacht: laat ik het eens een keer kopen om te kijken of het een goed blad is. Dat heb ik dus gedaan. Het blad is hartstikke tof op een paar dingen na. Dit zijn er een paar:
1. Bij jullie reviews ontbreken een paar dingen. Bijvoorbeeld de speelbaarheid (is het te makkelijk of te moeilijk, is het moeilijk te besturen enz.), het aantal levels dat het spel heeft en wanneer het spel in Nederland uitkomt (jullie hebben best veel import-spellen.)
2. Het blad is een beetje duur (gelukkig kun je heel voordelig lid worden)
3. De prijzen voor de prijsvragen zijn niet zo mooi. Bij veel buitenlandse bladen (zoals Total!, CVG en Game Master) zijn er prachtige prijzen te winnen, bijvoorbeeld Mario Flipperkasten en SF II Arcade Machines. Nu iets anders. Ik heb zelf een GameBoy, een Shintendo (chinese nes) en een SNES. Ik vind Sega en Sonic dus echt blèh (oeps ik kan Sega en Sonic beter wat dichter bij elkaar schrijven, want die twee woorden zijn het papier niet waard). Tot mijn grote schrik zie ik op blz. 9 dat Sonic veel beter is dan Mario . Wat is er nou zo goed aan Sonic en wat is er nou zo slecht aan Mario. Mario is toch veel beter. Kijk zelf maar:

Onderdeel	*Sonic*	*Mario*
beeld	*8*	*8.5*
geluid	*9*	*9*
speelbaarheid	*8*	*10*
waarde	*8*	*9.5*
platformachtig	*7*	*10*
beat em up achtig	*6*	*6*
shoot em up achtig	*4*	*7*
role play achtig	*4*	*6*
puzzleachtig	*5*	*10*

Deze cijfers gelden voor Sonic 1 en 2 voor de m.d. en voor SMW voor de snes. Nog wat. Als je Sonic echt zo goed vind, waarom teken je dan Mario? Dat is dan toch tijd en papier verspilling.
Bij Mario staat er ook veeel te grote schoenen. Maar als je goed naar de plaatjes kijkt zie je dat ze even grote schoenen hebben. Dus sommige Sonic fans vinden dat hij veeel te grote schoenen heeft. Dat is toch een beetje maf? Ook staat er: zeer slechte ogen. Maar Mario kan verder kijken dan Sonic. Want als je op de R knop drukt (snes) verschuift het beeld. Dan kan hij dus verder kijken. Wat ik dus echt niet snap is dat Mario geen spieren heeft en Sonic wel. Als Sonic echt spieren heeft, waarom tilt hij dan niks op in zijn spellen?
En dan nog iets. Als die egel echt hersens van Einstein heeft, waarom kan hij dan niet vliegen? Wat is er eigenlijk goed aan Sega? Het beeld en geluid zijn slechter dan Nintendo. Je moet meer dan fl. 10,-- betalen voor Segamagazine (bij Nintendo is het gratis) De hotline kost 40 ct per minuut (bij Nintendo de gewone gesprekskosten). Wilt u alstublieft deze brief in het blad zetten? Ik vind het niet zo erg als u er een paar zinnen uithaalt. Maar als u dat niet doet is het niet meer eerlijk. Want nu denken de meeste lezers dat Sega beter is dan Nintendo. En als u dat onzin vindt en dit er niet in zet, kan u beter de woorden GameBoy, NES en SUPERNES niet meer op de kaft zetten. Want dan zijn jullie toch maar voor Sega.
Ho Yin Kong, Schagen

Klein gaatje

Mijn naam is Berno Maessen en ik ben 13 jaar. Ik had een heel klein gaatje in mijn trommelvlies en dat moesten ze dicht maken. Daarvoor moest ik een week in het ziekenhuis van Weert blijven. Ik hoopte dat ik een kamergenoot had. En dat was gelukkig zo. Hij had van zijn vriendje een NES geleend met een spel maar dat hadden wij al zo vaak gedaan dat er niet zo erg veel meer aan was. Ik heb zelf ook een NES met zeven spellen en ik had aan mijn moeder gevraagd of ze die mee wilde brengen, dat vond mijn kamergenoot wel tof. Zo ging die week heel vlug voorbij. De zusters hadden geen kind aan ons en de bel werd niet gebruikt. Soms kwamen ze wel eens kijken en dan wilden ze het ook wel eens proberen. Toen moest ik een week geleden op controle, toen zag ik jullie blad in het ziekenhuiswinkeltje liggen en heb het gelijk gekocht. Ik vind jullie blad best gaaf.
Berno

(Naschrift)
Is dat kleine gaatje achteraf toch nog ergens goed voor geweest. Inmiddels is alles weer in orde met je, mogen we hopen?

Mario Kart

Ik vond dat de recensie van Mario Kart niet waar is, want het spel is best makkelijk te besturen. Ik vindt dat Mario wel een hoger cijfer mag hebben. Een er liggen geen rode of groene schilden, maar die krijg je als je over een vraagteken rijdt. Maar ik vond sommige stukken recensie wel goed.
Nick Bockmeulen, Vianen

Beste Power Unlimited

Ik wil even iets kwijt over de beoordeling van Bjørn, ik vind dat hij voor Super Mario Kart veel te weinig punten heeft gegeven. Nu denken jullie natuurlijk fijn hoor, maar wat moeten wij daarmee. Dat zal ik eens even zeggen. Ik wil jullie niet opstoken, maar ik had hem gelijk postzegellikker eerste klasse, wat zeg ik, laatste klasse, gemaakt die Bjørn. Wie denkt hij wel niet dat hij is. Hij kan dat spel gewoon niet. Ten eerste: de besturing is heel simpel
Ten tweede: je vliegt alleen uit de bocht als je vol speed door de bocht rijdt.
Ten derde: hij had wel gelijk over de twee players mode, die vind ik ook het leukst.
Ten vierde: dat het niet valt te vergelijken met andere race-spelletjes is toch een pluspunt, dit is weer eens iets orgi-



Tekening: Martijn Klapwijk

neels. Zo nu ik mijn woede heb gekoeld op de typemachine kan ik weer normaal adem halen. Met vriendelijke groet (behalve voor Bjørn)

Berend Jan van Bruggen

Voortaan nog beter

Gefeliciteerd met jullie eerste blad. Wij kopen vaak van dat soort spelbladen en zijn blij dat er nu ook eindelijk een Nederlands blad is. Het is een geweldig blad met vooral een goede vormgeving en een paar tips hebben ons een heel stuk verder geholpen, waar we normaal maar niet uitkwamen. De (p)reviews zijn ook geweldig en onze complimenten aan Bjorn, Ben, Adam, Kees en David. Maar omdat we voor een paar honderd gulden aan spelcomputerbladen thuis hebben liggen, zijn we op sommige punten wel beter gewend, en het lijkt ons wel verstandig om wat aandacht te besteden aan het volgende om jullie blad nog beter te maken.

De (p)reviews zijn fantastisch, maar ze mogen wel wat langer dat wil zeggen niet meer plaatjes en meer tekst.

Die plaatjes mogen ook wel wat duidelijker en op bladzijde 20 van jullie eerste blad staat op een plaatje nog een play-teken, dat is nogal slordig.

De rapporten zijn ook fantastisch en het helpt ook heel erg als je een spel wilt kopen, vooral dat 'tenminste speelbaar tot' is heel handig. Er had alleen wat meer informatie in gekund, zoals wat voor soort spel is het (aktie, vliegspel, denkspel enz) met hoeveel spelers kun je spelen, hoeveel velden heeft het en hoeveel continues.

Met de puntengeving zouden wij wat uitkijken, want een 10 voor Escape from Cyber City is wel heel gewaagd, bladen zoals Meanmachine zijn daar ook al de mist ingegaan, door te veel punten te geven voor Mario 3 kwamen ze vast te zitten toen Mario op de Supernes uitkwam. Let daar bij op en geef nooit teveel punten, het kan bijna altijd nog beter. Voor Super Mario Kart gaven jullie een 6.5. wat wij ook een beetje raar vonden, want wij hebben dat spel ook en vinden het na 3 maanden nog leuk. Ook in andere bladen is het gemiddelde 93 punten (van de honderd). Omdat smaken verschillen lijkt het ons wel verstandig om ook naar de puntengeving van andere bladen te kijken. Bij deze review stonden maar 2 onduidelijke plaatjes en niet eens plaatsjes dat je ze ziet racen) en een stukje tekst van maar een half a-viertje, dat vonden wij wel een beetje zwak, ook vinden wij dat de aktie/taktiek wat duidelijker mag. Geen enkel blad is perfect, maar met deze tips wordt jullie blad dat ongetwijfeld. We hopen dat jullie blad uitgroeit tot het grootste blad met de meeste leden wat het is echt super en we hopen ook dat jullie er lang mee zullen doorgaan.

Vincent en Erik v.d. Spek en Robin Koning, Gouda

PS Hou Powerkid erin, hij is heel leuk, onze complimenten aan de tekenaar(es)

(naschrift)
Wat andere bladen schrijven, interesseert ons eerlijk gezegd niet zo. Want onze lezers vinden, is natuurlijk veel belangrijker. Als die een andere mening hebben dan ons testteam - en smaken verschillen nu eenmaal - dan mogen ze hun hart luchten op deze pagina's.

Mijn hoogste score

Wat een gaaf blad hebben jullie gemaakt. Computerfreaks zoals ik hebben zo'n blad hard nodig. Veel inhoud, overzichtelijk en een gave poster en kaarten. Alleen zou ik hier en daar wat veranderen:

- omslag is erg druk, te veel tekst
- ik zou een highscore-lijst maken van Nintendo en Sega, dat maakt het blad aantrekkelijker en je hebt uitdagingen om die scores te verbeteren
- foto's van de computerspellen zijn onduidelijk. Behalve die van pagina 70 t/m 75.
- zet er spellen in die we de volgende maanden kunnen verwachten en de data. Dit waren een paar negatieve dingen maar nu komen de positieve dingen.
- zeer mooie poster en kaarten. Geef elke maand iets weg; posters, kaarten, buttons, speldjes
- mooi verhaal op pagina 50-51. Zit er weer zo'n interessant verhaal in in het volgende nummer.
- interessant nieuws over nieuwe systemen (3do)

Als jullie zo door gaan en mijn raad opvolgen kan het een perfect blad worden.

Ik zal nu schrijven over wat voor systemen ik heb en had. Ik had een Megadrive met Sonic II, Tazmania, Road Rash, Alien III en Dick Tracy. Nu heb ik een SNES met street fighter II (attack me if jou dare, i will crush you!), Super Mario World, Starwing en de Amerikaanse versie van Star Wars. Ik heb ook nog een GameBoy met Tetris, Super Mario I en II.

Ik heb ook een high score van Street Fighter II. Dat is met level 7 met Chun-li met 1.124.700 punten. Geen continue gebruikt (kun je zien aan laatste twee cijfers: 01=1 cont, 02=2 cont, 37=37cont). Daar sta je van te kijken hè? Van Super Mario World heb ik 9.999.990 gehaald. De computer heeft hiervoor heel lang aangestaan.

Arvid de Lange, Zwolle

(naschrift)
Geen wonder dat jij een 'hoogste score'-rubriek in het blad wil; jij wil gewoon opscheppen met die fantastische score van jezelf. Terecht natuurlijk, of zijn er soms lezers die het nog beter hebben gedaan? Wel even een bewijsje (fotootje) meesturen.



Mannen

Het testteam, ze stellen zich voor, de mannen van het testteam. Nou, ik zelf, moeder van een zoon van 8, ben een fanatiek speler. Waarom zitten er geen vrouwen in dat testteam? Onvoorstelbaar dat zo'n blad zich in 1993 op die manier manifesteert. Een leer voor de volgende keer?? (grapje). Willen jullie ietsje pietsje meer aandacht besteden aan de 8 bit (NES). Wat volgens mij toch een grote doelgroep is. Thanks. Het blad Power Unlimited is beter dan het onlangs verschenen Nintendo blad, die alleen aandacht heeft voor de grotere portemonnaies.

Wil Veen-Tromp en Simon Veen, Hoorn

(naschrift)
Ooit een redaktie vol mannen met de mond vol tanden zien staan?



Tekening: Ed Veter, Alkmaar

Onze eisen

Jullie eerste uitgave vonden we al hartstikke te gek. Daarom is jullie blad beter dan alle andere bladen, zoals Club Nintendo, MegaForce, Hoog Spel enz. Jullie mascotte Powerkid vinden we heavy cool.

Wij verwachten van een spellen-blad, dat het voldoet aan onze eisen:
1. het blad moet meer dan 50 bladzijden hebben
2. alle computers moeten er in staan
3. Er moeten de nieuwste nieuwtjes in staan over computers en spellen.

Wij hopen dat jullie blad nog lang bestaat blijft.

John, Rogerio en Ivo, Born.



TELE GAMES
the joy of life...
SPELLEN PER POST
Tele Games, de speciaalzaak gericht op spelplezier. Buiten een uitgebreid assortiment aan spellen en computers bieden wij jullie nog veel en veel meer n.m.l.:
- accessoires voor diverse SEGA en NINTENDO systemen
- verkoop gebruikte spellen en computers
- gespreide betalingsmogelijkheden
NINTENDO
GAME BOY
NES
SUPER NINTENDO
NEO GEO
SEGA
GAME GEAR
MASTER SYSTEM
MEGADRIVE
CD-ROM
Grootse keuze door eigen IMPORT!
MEER INFORMATIE, STUUR DE BON OP OF BEL ONS EVEN!
TEL/FAX: 043 - 637763
INRUIL SPELLEN EN COMPUTERS
MEERDERE SPELLEN OP 1 CASS. VANAF ƒ 149,-
MEGA DRIVE • GAME BOY • NES • SUPER NES
Scharnerweg 65, 6224 JB Maastricht
Openingstijden: ma. t/m za. van 11.00 tot 18.00 uur.
Graag had ik wat informatie over mijn systeem. (kosten ƒ 4,95)
Naam:
Adres:
Postcode/woonplaats:
Leeftijd: (m/v)
Geef aan welk systeem jij gebruikt:
❑ MEGADRIVE ❑ SUPER NINTENDO
❑ GAME GEAR ❑ MASTER SYSTEM
❑ GAME BOY ❑ CD-ROM
❑ NEO GEO ❑ NES

NIEUW!

Vlieg er eens uit!

Eindelijk, het wachten zit erop. MicroSoft's nieuwste versie van hun succesvolle Flight Simulator software, FS 5.0, vliegt de deur uit. Wauw, het simmen lijkt net echt dankzij de foto-realistische landschappen, 256 kleuren, schaduwen in de lucht en op de grond, geluidsondersteuning, waanzinnig gedetailleerde graphics van vliegtuigen en prachtige gebouwen met ramen die 's avonds hel oplichten. Over avond gesproken, FS 5.0 heeft 'echte' zonsop- en -ondergangen; bij z'n voorganger ging je in één keer van dag naar nacht. Nu gaat de schemering langzaam over in de nacht en bij zonsopgang kleurt de lucht paars. FS 5.0 heeft een waarheidsgetrouwe bolvormige wereld waarop alle continenten en de belangrijkste eilanden, meren, rivieren en poolgebieden aanwezig zijn. Als je het even niet ziet zitten laat je de 'instructeur aan boord' het vliegen overnemen om je op het dichtsbijzijnde vliegveld aan de grond te zetten. Er zijn te veel nieuwe opties om nu allemaal op te noemen maar Power Unlimited heeft voor de nabije toekomst een vluchtje geboekt dus hou je ogen op de hemel gericht!









NIEUW !

Jurassic P



Misschien heb je nog niks gehoord over de nieuwste film van Steven Spielberg (maker van o.a. E.T.) die Jurassic Park heet, een pretpark waar levensechte dinosaurussen in rondrennen. Vanaf 30 september zal deze film in de Nederlandse bioscopen te zien zijn en het belooft een rage te worden. Over een paar maanden, wanneer je zusje van vier haar tanden in je kuit zet met de mededeling 'Ik ben een Velociraptor, h a p' en je moeder je een sudderlapje voorzet met een 'Hier, een dinoburger' zul je wensen dat je nooit van Jurassic Park (J.P) gehoord had.

Maak van een mug een dinosaurus.

Om de waanzin die de J.P. rage in Amerika voortbrengt te illustreren het volgende verhaal. Hoe wordt een dino, 65 miljoen jaar na dato, weer springlevend? In de film hebben wetenschappers een stuk barnsteen gevonden met een fossiel van een mug met dinosaurusbloed in z'n maagje. Het lukt ze in het bloed het DNA-gen, de blauwdruk van elk levend organisme, te isoleren en te klonen en zodoende de prehistorie terug tot leven te brengen. Moet kunnen, toch? Een leger Yankee-doodles vindt dat in ieder geval wel, want op het moment is in Amerika fossieldragend barnsteen uitverkocht in de winkels. Er worden bedragen tot 4000 dollar betaald voor steentjes met een afdruk van een planteblaadje, ongetwijfeld in de hoop dat er een Tyrannosaurus tegenaan gepiest heeft en de scheikundedoos in de garage voldoende zal zijn om de DNA-code eruit te destilleren. Juist.

Voor alle spelsystemen; GameBoy, NES, SNES, MegaDrive, PC, Sega CD en 3DO zijn J.P. avontuurspelen op komst, allen gebaseerd op het verhaal van de film, soms zelfs met speciaal voor het spel geschoten videomateriaal. Helaas wordt over de spelen een wolk van geheimzinnigheid geblazen en heel weinig informatie losgelaten. Maar, Power Unlimited heeft zo z'n contacten...

Het 'Jurassic Park' is als elk safaripark, er lopen alleen wat uitgestorven monsters los rond, gelegen op een eiland voor de kust van Costa Rica.

TM & © 1992 UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC. & AMBLIN ENTERTAINMENT, INC.

VERGEET DE FILM, SPEEL HET SPEL

Het moet de sensationeelste attractie van de wereld worden. Ultiem amusement voor de toerist. Een groep specialisten wordt voor de officiële opening overgevlogen om de boel te keuren.

Op dat moment slaat de bliksem in in het computercentrum, valt de electriciteit uit en breken de dino's door de omheining. In het spel is het aan Dr. Alan Grant de dolgeworden dino's te bedwingen. In het dagelijks leven is hij paleontoloog die uitgerust met een schepje woestijnbodems afkrabt op zoek naar botten uit een ver verleden. In Jurassic Park echter wordt Grant uitgerust met diverse wapens en moet hij het park doorkruisen om vooral de gevaarlijke (velico)Raptors uit te schakelen.

Ondertussen lopen er veertien andere soorten los rond, van pterodactylen tot tyrannosaurussen, die ieder hun eigen vervelende eigenschappen hebben om Grant het leven zuur maken. Bijvoorbeeld de dilophaures die gif in het gezicht spuugt. Niet alleen moet Grant de mormels in het gareel krijgen, hij moet ondertussen ook Timmy en Lex, de kleinkinderen van de eigenaar, redden en zoveel mogelijk raptoreieren verzamelen die op verborgen plekken zijn gelegd.

In Engeland en Amerika is Ocean Software met twee teams bezig geweest J.P. spelen te maken voor NES, SNES, GameBoy, PC en Amiga.

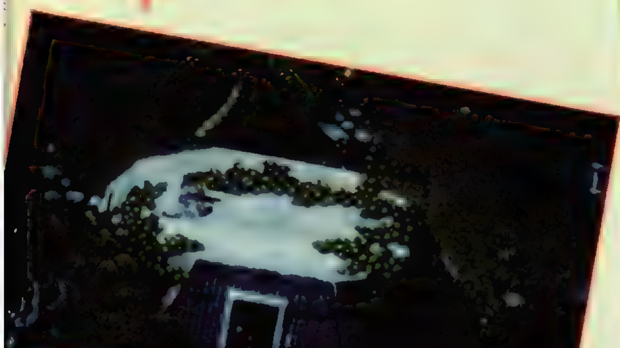
Voor één van de eerste keren wordt bij de SNES de door Nintendo ontwikkelde 3D processor gebruikt. Eind oktober zullen deze spelen officiëel in Nederland uitkomen.

ALLE HENS AAN DEK

Sega is wild gegaan met hun J.P. plannen. Het ontwerpteam heeft in een moeras in Florida rondgekropen om zich het dinosaurusgevoel eigen te maken (en ondertussen originele reptielengeluiden op te nemen). De MegaDrive versie kent naast de Grantvariant ook de Raptorvariant. Je zit in het lijf van één van de meest gewelddadige roofdieren aller tijden en moet jezelf zien te behoeden voor een toe-

NIEUW!

komst als fossiel in een museum. Voor de Mega-CD versie zijn er extra beelden geschoten. Deze spelen zullen in het najaar in Nederland op de mark komen.
3DO, tenslotte, het nieuwe wonderapparaat, gaat een interactief spel uitbrengen waarbij Steven Spielberg himself bij het maken ervan betrokken is. Net als bij NightTrap zit je in de controlekamer, nu terwijl de bliksem inslaat en je met behulp van verschillende camera's en ander hightech materiaal in het park toeristenbussen naar de veiligheid moet loodsen.
Maar goed, ga de film zien, lees het bijhorende boek, droom zacht onder je Jurassic Park dekbed. En speel de spelen.





Gestoorde Dimensies

Het eerste Music Video Adventure Game op CD-Rom van Pop Rocket sleept je mee naar de 'Distortion Dimension' waar je als muziekvideo-producer tussen de virtuele sterren rondhangt, op zoek gaat naar nieuw materiaal voor video's en zelfs je eigen clips maakt. Het spel zit propvol pratende persoonlijkheden, uitdagende spelletjes, interactieve 3D-animaties en creatieve activiteiten. Het is nog niet in Nederland verkrijgbaar maar je kunt het direct bestellen bij postorderbedrijven die in de Amerikaanse Mac-bladen (ren naar de kiosk) staan.

Met MicroSoft de ruimte in

Op de 'Consumer Electronics Show' in Chicago liet MicroSoft in juni een voorproefje zien van de Space Simulator die we de komende winter mogen verwachten. De beelden van de hemellichamen hebben dezelfde geweldige foto-realistische kwaliteit als de landschappen in Flight Simulator 5.0 maar of je er ook Aliens tegenkomt weet niemand!

"Pa, mag ik ook zo'n ding?"

Het ultieme hebbedingetje van Mallard Software, de BAO Zero, prikkelt de fantasie van elke simfanaat. Stel je voor, de nieuwe Flight Simulator 5.0 op vier kleurenschermen die gekoppeld zijn via een netwerkje van vier computers; bijvoorbeeld één scherm voor het cockpit-uitzicht, één voor het uitzicht naar links, één voor het uitzicht naar rechts en één voor het vooraanzicht van buitenaf. Als je toch bezig bent, koop dan meteen Thunderseat's prototype van een instrumentenpaneel met yoke, landingsgestel, flaps, power quadrant (gas, pitch en mengsel), autopilot schakelaars en nog veel meer. De yoke resoneert zelfs met de motoren mee! Nu nog even de cockpit uitbreiden met Thunderseat's rudder pedalen en natuurlijk de Thunderseat stoel met sub-woofer speaker zodat je de vliegtuigmotoren echt 'voelt'.
De verkoopprijs van de Thunderseat accessoires is nog niet bekend. Die van de BAO Zero wel: $2995, zeg maar zo'n 6000 gulden.
"Heh, toe nou pa, ik mag ook nooit wat."

NIEUW !

Vecht om leven en dood bij je thuis



Mortal Kombat is al ruim een jaar het populairste spel in de arcade. De actie is zo heftig en controversieel dat de keiharde rapper Ice T zich verplicht zag ook een Mortal Kombat machine aan te schaffen. Over de hele wereld staan bloeddorstige vechtfanaten in de rij om hun geluk te beproeven. Als je eenmaal Mortal Kombat gespeeld hebt, lijkt Streetfighter II, Pitfighter of welk ander beat 'em up spelletje dan ook, op zakdoekje leggen.
Mortal Kombat is de natte droom van iedere vechtersbaas.

Het spel speelt zich af in de tempel van de tovenaar Shang Tsung. Al 500 jaar organiseert hij een competitie tussen de meest bloeddorstige krijgers: van de verliezers neemt hij de ziel om zichzelf jong te houden. De bedoeling is dat jij een zestal levensgevaarlijke moordenaars met je blote handen (en uiteraard een aantal sadistische speciale trucjes (zie Eeuwig Leven) om zeep helpt om het vervolgens op te nemen tegen de gastheer en Goro, zijn 2000 jaar oude vierarmige mutantenmonstertje. Je kunt kiezen wie van de zeven killers jij wilt zijn.

SubZero is mijn absolute favoriet. Deze Chinese Ninja heeft een aantal zeer destructieve verrassingen in zijn vingers: zo kan hij met één beweging de kop van zijn tegenstander van de romp rukken of een harpoen in diens borstkas planten. Elk figuur beschikt over zo'n 24 verschillende bewegingen. Het goede nieuws is dat dit spel spoedig ook gewoon thuis te spelen is. Het komt uit op de SNES, Mega Drive, Game Boy en de Game Gear. Het slechte nieuws is dat de SNES-versie een stuk minder bloedig is dan het orgineel. Niet dat wij nou persé bloed willen zien (dus wel!). Er wordt gefluisterd dat de bloedige elementen of in geheime levels of via een kraak met de Action Replay alsnog te bezichtigen zullen zijn. Bij de MegaDrive kunnen de watjes kiezen tussen de orginele en een gecencureerde versie. Met Mortal Kombat, Streetfighter II Champion en Turbo Edition in het vooruitzicht zal het wel erg moeilijk worden om dit najaar nog wat nachtrust te krijgen. In elk geval hoeven wij niet meer 's nachts rond te hangen in tochtige speelhallen. Verwacht een uitvoerige recensie in de toekomst.

Nieuw nieuws



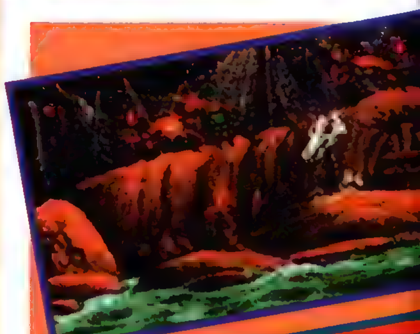
Het ziet er naar uit dat er voor 3DO zwaar weer op komst is. Al maanden krijgt dit bedrijf alle aandacht van de media nadat zij hadden aangekondigd dit najaar met een 'revolutionair interactief multi-media systeem' te komen: 'de ultieme spelmachine die alle andere systemen naar de schroothoop verwijst'. Wat blijkt nu: op de CES van afgelopen juni werden de demonstraties niet gegeven op 3DO apparatuur, maar, handig verborgen achter de houten afscheiding van de stand, op Apple Quadra's. Erger nog, de apparaten die ze aanprijsden als de 3DO speler bleken niet meer dan een plastic omhulsel te zijn. Gevuld met lucht, een hele hoop gebakken lucht. De brandende vraag is nu of het 3DO wel zal lukken om in oktober met een volwaardige speler op de markt te kunnen komen. Waarschijnlijk, denken kenners, zal het een afgeslankte versie worden, 'niet meer dan een veredelde spelletjescomputer'. Hé, maar dat is zo erg nog niet.

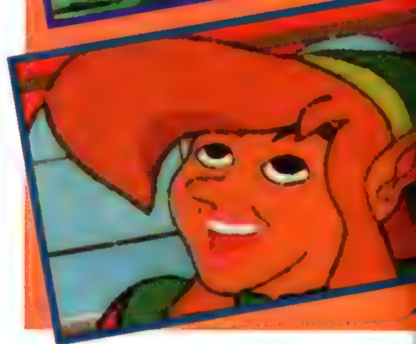
Film op CD-i

Philips, ondertussen met een vette anderhalf jaar voorsprong op 3DO, komt in oktober met een extra gadget voor hun CD-i speler: de Digital Video Cartridge. Hiermee wordt het mogelijk Full Motion Video te krijgen. Dit betekent dat de videobeelden en het geluid digitaal worden en dus van veel grotere kwaliteit. In het komende jaar zullen er meer dan vijftig films uitkomen op CD-i. Spelen op CD-i zullen beter dan levensecht worden en, het beste nog, het bestaat allemaal, nu. Daar kan 3DO nog wat van leren.

Nog meer, nog beter, nog sneller

Meanwhile, in Charlotte, North Carolina, United States heeft Atari IBM ingehuurd om hun nieuwe 64-bit (!) interactieve multimedia entertainment systeem, de Jaguar, te gaan produceren. De Atari Jaguar heeft 16 miljoen kleuren, 3D polygonen en het vermogen tot 'real time' beeldverwerking. Een 32-bit expansie poort zal het in de toekomst mogelijk maken verbonden te worden met kabel en telefoon. Ook zit er een compact disc met dubbele snelheid in. Alles bij elkaar belooft Atari dat dit pakketje vier keer sneller en beter is dan er nu op de markt verkrijgbaar is. De eerste Jaguars zullen in het najaar verschijnen en voorlopig alleen in New York uitgebracht worden.





NIEUW !

Nieuwer nieuws

Zeg nou zelf, zou het niet fantastisch zijn als je een spel zomaar kon binnen stappen en het avontuur van alle kanten op je af laten komen? Komende kerst kan die droom werkelijkheid worden. Dan zal Sega als eerste een kleuren virtual reality-apparaat introduceren met een prijs die in Amerika onder de $200 zal liggen. De Sega VR, in eerste instantie alleen bruikbaar voor het 16-bits Genesis systeem, dompelt je onder in een driedimensionale wereld . Een speciale display met 3-D stereoscopische beelden en een ingebouwde stereo koptelefoon vormen een 'werkelijkheid' die zich 360 graden om je heen afspeelt. Dat betekent dat de beelden en geluiden van alle kanten op je af komen. De eerste vier virtual reality-spelen verschillen in prijs van $59.99 tot $69.99, ongeveer evenveel dus als een 'gewoon' computerspel. Bij aankoop van de Sega VR krijg je het spel 'Nuclear Rush' er gratis bij. Het complete systeem zal in Nederland in Nederland waarschijnlijk drie maanden later dan in Amerika verkrijgbaar zijn.



Een preview van de eerste vier VR-spelen

NUCLEAR RUSH

Welkom in het jaar 2032. Maak je gereed voor een reis naar een post-nucleaire wereld waar corrupte elektriciteitsbedrijven licht radioactief afval aftappen als bron van energie. Jij bestuurt als nucleaire piraat een zwaarbewapende hovercraft door radio-actieve landschappen vol met robots en dronen die voor niets terugdeinzen bij het bewaken van drie levels vol verlaten woestijnen, bossen en uitgestrekte vlaktes.

IRON HAMMER

Het eerste virtual reality-spel over oorlog tussen de planeten is een intense uitdaging. Bestuur een tot op de tanden bewapend ruimteschip op een zoek-en- vernietig missie in de intergalactische oorlogszones. Scheer over water, ijs, uitgestrekte graslanden en ruige terreinen vol rotsen. In totaal zijn er 30 levels in de buitenaardse oorlogszones. Alleen de digitale stem van Iron Hammer is je vriend.

MATRIX RUNNER

Speel een elitaire superhacker in een reis door cyberspace. Stap de donkere databanken van de matrix binnen om de mysterieuze verdwijning van je collega's op te lossen terwijl je weet dat jij misschien het volgende slachtoffer bent. In deze schitterende verwezenlijking van cyberspace ga je de strijd aan met vreemde halfmensen en verschijningen die verdacht veel op aasgieren lijken.

OUTLAW RACING

Stort je in de heftige strijd van een 'hoge snelheid dirt-track combat' met 20 andere auto's. Ram tegen de muren en sla over de kop in een van modder vergeven gevecht richting finish. Ongelooflijke race-acties overvallen je zintuigen wanneer auto's in waanzinnige kleuren gierend voorbij flitsen. Motoren bulderen en metaal verplettert in stereo als aan alle kanten de auto's voorbij racen op weg naar de vlag.

PC- EN MACSPELEN WORDEN LEUKER



Het begint door te dringen in de computerwereld dat het met een toetsenbord uiterst rottig spelletje spelen is. Dus keek het bedrijf Advanced Gravis Computer Technology naar hun videospelbroeders die voorheen behandeld werden als de domme kleine broertjes en jatten van Nintendo het ontwerp van een spelvriendelijk besturingspaneel annex joystick. De Gravis PC GamePad, uiterst gemakkelijk aan te sluiten op alle PC spelkaarten, met uitneembare joystick handgreep, is derhalve een goed idee. Tegelijkertijd is Gravis Mac GamePad uitgekomen, eenzelfde controller, maar dan voor de Macintosh. Eindelijk kan nu een eerlijke strijd aangebonden worden met actie/reactie spelletjes en zal je werkelijk het idee krijgen dat jij aan de 'controller' zit.

VIRGIN TOP 10

Wat koop je wanneer je Virgin MegaStore, de grootste videospelwinkel van Nederland, binnenloopt? In juli postten wij bij de deur, keken in alle tassen, volgden kopers door de hele stad en vroegen ter controle Virgin om hun top tien voor de MegaDrive, de SNES en PC.

Top tien Super Nintendo

1. Zelda
2. Super Tennis
3. Magical Quest (Mickey Mouse) (import)
4. Super Star Wars
5. Super Soccer
6. Super Mario Paint
7. Asterix
8. Spindizzy (import)
9. Blues Brothers (import)
10. Rival Turf

Top tien Sega MegaDrive

1. Another World
2. Ecco the Dolphin
3. Alien III
4. Atomic Runner
5. Turtles (Hyperstone)
6. Sonic II
7. Indiana Jones
8. Streets of Rage II
9. Road Rash II
10. Batman Returns

Top tien PC (MS-DOS)

1. Tornado
2. Betrayal at Kondor
3. Flashback
4. Blade of Destiny
5. Maximum Overkill
6. Kings Quest VI
7. Shadow of the Comet
8. Dog Fight
9. Freddy Pharkas
10. Ambush

PHILIPS EN NINTENDO?

Twee van de populairste gezichten uit de Nintendo-spelwereld hebben een kijkje genomen in de nieuwe wereld van interactieve CD-technologie. Deze zomer brengt Philips twee nieuwe spellen op de markt voor de CD-i, genaamd Link: The Faces of Evil en Zelda: The Wand of Gamelon. Zelda en Link zullen in het CD-i spel groter in beeld komen en met meer detail dan in de Nintendo-variant. Dale Disharoon Inc., de producent van deze spellen stapt naar CD-i, wie zullen er nog meer volgen? Volgens het Philips persbureau in Los Angeles zijn er nu al ontwikkelingen gaande voor meer CD-i varianten van populaire Nintendospellen.
In voorbereiding is HotelMario!

EVEN VOORSTELLEN

De jury, de mannen van de punten. Naar eer en geweten, tot diep in de nacht, onder protest van vrienden en vriendinnen spelen ze de spellen. Ze worstelen zich door de handleiding, mishandelen hun joysticks en joypads. Liters koffie en cola, veel te veel sigaretten. En dan, vaak na dagen ploeteren en piekeren, delen ze de punten uit.
Streng maar rechtvaardig.



ADAM

Het was geen fris gezicht, de eerste redactievergadering voor PU2. Adam was net terug uit Kreta en de vellen krulden op zijn roodverbrande neus en de huidschilfers sprongen van zijn rug. En nog steeds heeft hij die dwaze waas in z'n ogen; met z'n vrouwmens heeft hij twee weken paradijsje zitten spelen op het strand en blijft in permanente staat van dolle euforie.
Spel van de maand: Cool SPOT (MegaDrive)



BEN

Ben hoeft niet op vakantie. Zittend voor zijn 386, z'n ega trouw aan zijn zij, reist hij denkbeeldige werelden op het scherm af. 'Ik speel, dus ik besta' is zijn motto. Ondertussen draait hij Billy Idol en Nine Inch Nail CD's, leest bladen als Mondo 2000 en Boing Boing, heeft hij een piekerig kapsel en drinkt hij Smart Blast. Zou hij een heuse Cyberpunk zijn?
Spel van de maand: Flashback (PC)



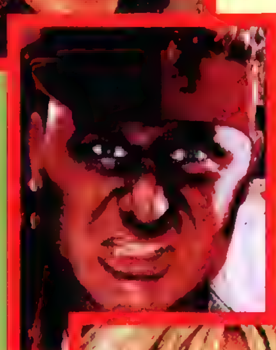
BJØRN

Terwijl de deadline hevig om zich heen slaat is Bjørn er tussenuit geknepen naar Maleisië. Daar gaat hij drieëneenhalve week in een hangmat onder een palmboom hangen, papaya milkshakes drinken, duiktochten naar koraalriffen doen en in een Porsche door de jungle rijden. Wij zijn niet jaloers.
Spel van de maand: Lost Vikings (SNES)



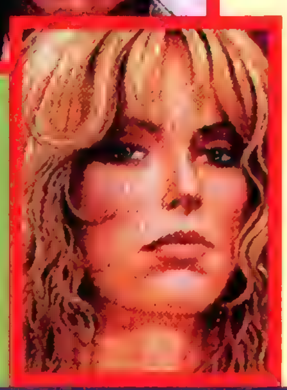
DAVID

David reist elke avond de wereld over met z'n PowerBook. Met dit magische kleine kastje is hij binnen enkele seconden in contact met Amerika en vindt hij alle informatie die een mens kan verlangen. En dat is nog echt waar ook.
Spel van de maand: El Fish (PC)



KEES

Voordat onze man 'mental case' Kees de pompende hiphopritmes van New York ging opzoeken liep hij nog een daglang foeterend en schaduwvechtend over straat. Hij fokte zich op om later die dag een stel moderne kunstenaars en een shoarma punkzanger in een obscuur nachtclub-evenement aan gort te slaan. Onder een spelletje StreetFighter 2, wel te verstaan. Uiteraard won hij.
Spel van de maand: Mortal Kombat (arcade)



MICHAEL

In Hollywood maken ze momenteel een vergissing door Sylvester Stallone (slik) te vragen voor de rol van Judge Dredd. Wij hebben de perfecte man namelijk al in ons midden. Michael heet hij voor sommigen, anderen noemen hem B-Boy Dredd. Zijn woord is wet.
Spel van de maand: CyberNator (SNES))

ANDERE MENING?

Niet eens met de mening van onze testredacteuren? Dat kan. Moeten ze wat jou betreft meteen allemaal ontslagen worden? Dat kan ook, maar dat wordt al iets moeilijker. Of misschien heb je een oplossing voor een probleem waar onze man steeds over struikelt. Bemoei je er gerust mee, schrijf!
Je loopt natuurlijk het risico dat je meteen de klos bent om zelf recensies te gaan schrijven.
POSTBUS 9194, 1006 CC Amsterdam

ZO WORDEN DE PUNTEN VERDEELD IN DE BALKEN

GRAPHICS
Een ander woord voor beeld. Lopen de mannetjes echt of stuiteren ze maar zo'n beetje door het beeld. Is je ruimteschip een zwevend driehoekje of kun je de klinknagels tellen. Zijn de teksten leesbaar of krijg je na vijf minuten lezen barstende koppijn.

GELUID
Klinken raketten als spijkers over schuurpapier of barsten de levensechte laserbeams uit je speakers. Krijg je de zenuwen van steeds hetzelfde pokkedeuntje op de achtergrond of heeft Amadeus Beethoven zelf de soundtrack verzorgd. Zijn de stemmen levensecht.

PLUS- EN MINPUNTEN
Een paar opvallende positieve en negatieve kenmerken uit het spel

HOUDBAARHEIDS
Sommige spellen zijn zo moeilijk dat het wel een paar maanden duurt voordat je ze onder de knie hebt. Die hebben dus vanzelf een lange levensduur. Andere spellen raak je nooit meer aan als je ze eenmaal hebt uitgespeeld. En dan zijn er nog spellen die je na vijf minuten helemaal doorhebt, maar die je toch maanden blijft spelen. De houdbaarheid zegt dus niets over moeilijk of niet moeilijk, maar wel over waar voor je geld.

AKTIE-REAKTIE
Alle blokjes geel: een spel met uitsluitend aktie.
Alle blokjes rood: een spel dat het moet hebben van taktiek en strategie.
De meeste spellen hebben iets van beide. Dus een beetje aktie en een beetje strategie. Deze balk zegt dus iets over het soort spel.

HET EINDCIJFER.
1-4 Zonde van je spaarpot. Deze spellen zijn bedoeld om stof te verzamelen in de winkel. Lekker laten liggen.

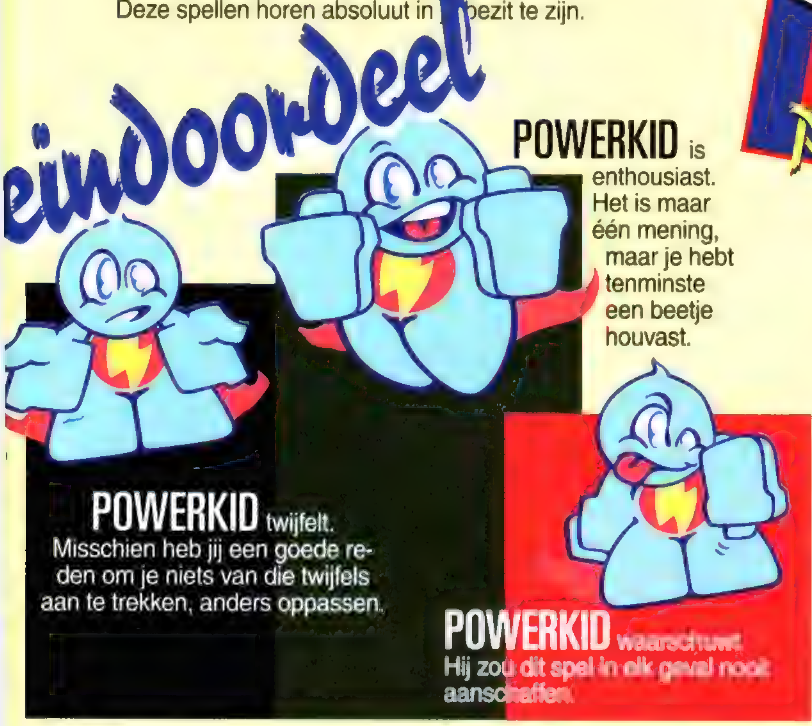
4-6 Twijfelgevallen. Denk goed na voordat je tot aanschaf overgaat. Onze testers aarzelen maar misschien heb jij een goede reden om dit spel toch te kopen.

7-9 Kwaliteit. Hop naar de winkel.

9 *en hoger*. Hoogste kwaliteit. Superspellen. Spellen met zo'n hoge waardering mogen zich tooien met de eretitel POWER UNLIMITED POWER PREMIUM. Deze spellen horen absoluut in je bezit te zijn.



eindoordeel



POWERKID is enthousiast. Het is maar één mening, maar je hebt tenminste een beetje houvast.

POWERKID twijfelt. Misschien heb jij een goede reden om je niets van die twijfels aan te trekken, anders oppassen.

POWERKID waarschuwt. Hij zou dit spel in elk geval nooit aanschaffen.

SPEL-COMPUTER
Bij elke test staat in de balk onderin aangegeven voor welke spelcomputer het spel geschikt is.
Als het spel voor de PC is, worden ook de systeemeisen vermeld.

PRIJZEN
Ook in de balken staan de prijzen vermeld.
Hier moet je even opletten.
Prijzen zijn altijd ADVIES-prijzen.
De winkeliers zijn soms vrij om een spel goedkoper (of natuurlijk duurder) aan te bieden.

IMPORT
Soms zie je voor een prijs IMPORT staan. Dat moeten we even uitleggen.
Er zijn twee manieren waarop een spel ons land binnenkomt.
1. Via de officiële vertegenwoordigers. Zij leveren de spellen met een Nederlandse gebruiksaanwijzing en als je zo'n spel aanschaft kun je altijd gebruik maken van telefonische hulpverlening. Helaas lopen de officiële importeurs nog vaak een beetje achter. Maar dat zal niet lang meer duren. Steeds meer 'officiëlen' onderkennen het nut van snelheid.
2. Via andere importeurs en groothandelaren. Deze importeurs kopen de spellen bij groothandels in landen die voorlopen op Nederland. Deze spellen hebben dan ook meestal geen Nederlandse gebruiksaanwijzing en ze zijn vaak ook wat duurder.
In de winkels en bij de verhuur (videotheek) kun je allebei de soorten spellen tegenkomen. Dat wil zeggen dat speelgoedzaken en grootwinkelbedrijven meestal zaken doen met de officiële importeurs en dat computershops en videotheken graag wat voorlopen en dus liever zaken doen met andere importeurs.

REVIEW
(bespreking) betekent dat een spel overal (met Nederlandse gebruiksaanwijzing) te koop is.

PREVIEW
(voorbespreking) betekent dat een spel hier en daar in gespecialiseerde zaken te koop is en in de videotheek te huur. Meestal zit bij deze spellen de Engelse handleiding.

DANK! DANK!
Spellen en apparatuur om op te spelen worden ter beschikking gesteld door:

Atari, Vianen (03473-77272)
Nintendo, Nieuwegein (03402-51353)
Interservices, Tiel (03440-14234)
Sega, Hilversum
Omega Electronics, Echt (04754-87444)
Vandewater Enterprise, Amsterdam (020-6880205)
Computer Collectief, Amsterdam
Virgin Megastore, Amsterdam
Compendium, Amsterdam (020-6381579)

<< Welkom bij Unlimited Data Systems >> << Voer uw code in, alstublieft >> << Bedankt >> - Zoek bestanden:

JE BENT WIE JE DENKT

De macht van de verbeelding

Ga eens op vakantie in je eigen fantasie, boek een kamer met bad en balkon in een zelfverzonnen wereld, maak kennis met bedachte personen en toestanden in een bedachte werkelijkheid. Ontmoet de ik uit je stoutste dromen!
Jij hebt de hersens, wij leveren de data. Goede reis!

De macht van de techniek

VIRTUAL REALITY

Virtual Reality is de naam van een nieuwe technologie die je de illusie kan geven dat je werkelijk in een videospel aanwezig bent. Om een virtuele werkelijkheid binnen te gaan is gepaste nee-kleding noodzakelijk: meestal een helm waarin twee beeldschermpjes zijn ingebouwd en een sensor die de bewegingen van het hoofd volgt en het beeld aanpast aan de bewegingen die je maakt, zodat je bijvoorbeeld ziet wat er achter je is wanneer je je omdraait. Behalve aanwezig lijken te zijn in die computerwereld kun je ook bewegen door deze wereld en er dingen doen door je handen en vingers te gebruiken.

Je zou het een simulatie van de werkelijkheid kunnen noemen. Maar het is meer: het verschil tussen een simulatie en een virtuele werkelijkheid is het verschil tussen kijken naar een aquarium en je duikpak aantrekken en te water gaan.

Er zijn meer manieren om een virtuele werkelijkheid weer te geven. De eenvoudigste manier is de weergave op een computermonitor. De mooiste, maar technisch moeilijkste manier is de weergave met stereoscopische beeldschermen ingebouwd in een VR-helm.

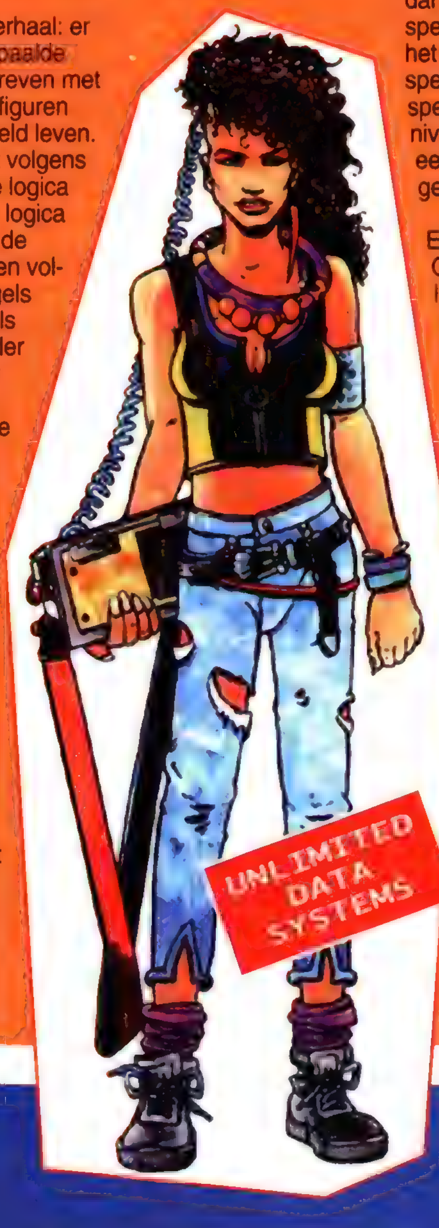


De macht van je fantasie

ROLE PLANNING GAMES

Iedereen heeft wel eens een boek gelezen of een film gezien waarin de hoofdpersoon iets doet dat zo stom is dat je de neiging krijgt om hardop te roepen: "Ga als de donder dat huis uit!" Of: "Achter je, die gek loopt achter je." Maar wat je ook roept, het maakt geen verschil. Alles wat je kunt doen is toekijken hoe de hoofdpersoon zijn of haar ondergang tegemoet gaat. Bij een rollenspel (in hedendaags Nederlands meestal Role Playing Game of RPG genoemd) is de situatie heel anders. Daarbij bepaal je zelf wat de hoofdpersoon wel of niet moet doen.
Wil je dat de hoofdpersoon naar buiten gaat, dan gebeurt dat. Denk je dat het beter is om je om te draaien en te vechten, dan kan dat ook geregeld worden. Het script of de plot van een rollenspel verandert dus als gevolg van de beslissingen die je als speler voor je hoofdpersoon maakt.

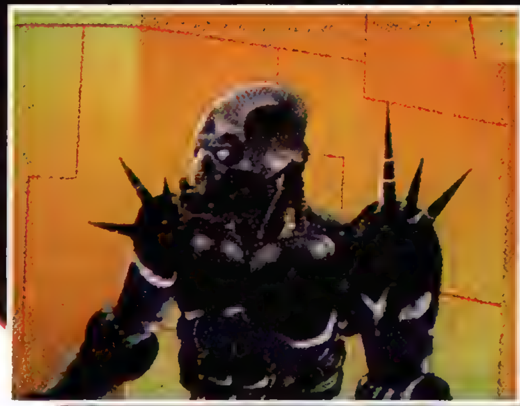
Hoe dat werkt?
Je zou een rollenspel een verhaal kunnen noemen waaraan iedere speler een deel toevoegt. Het gedeelte van het spel dat je koopt geeft je het begin van het verhaal: er wordt een bepaalde wereld beschreven met de mogelijke figuren die in die wereld leven. Die wereld zit volgens een bepaalde logica in elkaar, een logica waaraan ook de spelers moeten voldoen: spelregels dus. Die regels komen er onder meer op neer dat je bijvoorbeeld alleen je cyberdeck kan upgraden als je eerst snellere chips hebt gescoord. Het succes van een actie bepaal je met dobbelstenen. De regels van het spel zeggen dan bijvoorbeeld dat je minstens twee vijven moet gooien om te voorkomen dat je hersenen tijdelijk bevriezen. Als je één RPG kunt spelen, dan kun je ze in principe allemaal spelen. Dat komt doordat veel RPG's min of meer dezelfde basisregels hebben. Daarbij komt: gezond verstand is in deze belangrijker dan intelligentie. De spelleider leidt je door het avontuur. Rollenspelen zijn meestal speelbaar op allerlei niveau's, van heel eenvoudig tot zeer gecompliceerd.



Een Role Playing Game is nadrukkelijk een gezelschapsspel. Je hebt elkaar nodig om het spel te kunnen spelen, en om te kunnen winnen. De meeste RPG's zijn Engelstalig; slechts een klein aantal van deze spellen wordt vertaald in het Nederlands. Dat komt doordat de Nederlandstalige markt voor RPG's niet zo groot is (in Nederland zijn er zo'n 10000 regelmatige spelers) en doordat de meeste spelers het toch liever in het Engels doen.

GAMEMASTER

Omdat het al snel onoverzichtelijk kan worden als je met meerdere personen tegelijk een verhaal maakt, is er in een rollenspel meestal een 'Gamemaster' (spelleider) nodig. Hij of zij houdt bij wat er wanneer en waar gebeurt, vertelt de andere spelers wat er precies gebeurt zodat ze er op kunnen reageren en houdt bij wat de zogenaamde 'nonplaying characters' doen (dit zijn denkbeeldige figuren die de uitgekozen RPG-wereld bevolken en ook volgens bepaalde regels hun rol spelen). De gamemaster beschrijft dus eigenlijk voortdurend de gezamenlijke fantasie van de spelers. Aan die beschrijving voeg je als speler iedere keer een deel toe, zodat er na verloop van tijd een uitgebreid verhaal ontstaat.





In de macht van de matrix
SHADOWRUN RPG

RAPPORT

- ▲ Zeer mooie en uitgebreide spelbeschrijving
- ▲ Fantasie wordt optimaal benut
- ▼ Uitsluitend Engelstalig

8

Een 'shadowrunner' is een huurling. In de wereld van 2053 huren multinationals een shadow-runner in wanneer ze een klusje hebben waaraan ze hun handen niet willen vuil maken. Hoewel de persoonlijke gegevens van shadowrunners in geen enkele databank staan is er veel vraag naar hun diensten. Het zijn vaak deckers, handelsreizigers in informatie, die met een cyberdeck door de de grafische voorstellingen van databanken reizen en waardevolle data stelen van en voor de grote bedrijven. Maar het kunnen ook samoerai's zijn, opgegroeid op straat en daardoor sterk en verstandig genoeg om met succes te jagen op het grootstedelijke wild. Of shamanen die de magische energiestromen beheersen die de aarde omvatten. Want de wereld van Shadowrun is een plaats van high-tech èn van magie.

In 'Virtual Realities' van Shadowrun staat hoe je als RPG'er kunt spelen in de Matrix. Het spelboek bevat een gedetailleerde beschrijving van de techniek en de bewoners van deze door schrijver William Gibson bedachte computerrealiteit. Dat houdt onder meer in: echte kunstmatige intelligenties, beveiligingssystemen die er uitzien als futuristische Ninja's, cyberdecks, almachtige multinationals en natuurlijk de bron van al het leven in de Matrix: data. Daarnaast krijg je een apart hoofdstuk over Cybercombat en een rondleiding met uitleg door de matrix, van Fuchi Incorporated.

Shadowrun: Iedere handeling, actie of combinatie daarvan gedaan om een illegaal of quasi-illegaal plan uit te voeren.
— WorldWide WordWatch, 2050 update.

UNLIMITED DATA SYSTEMS

Een macht aan data
EEN SYSTEEM

WAT IS DE MATRIX?

De Matrix is een gigantische ruimte die gemaakt is van informatie die er uit ziet als iets anders. De basis-informatie is data. Data is bestanden, teksten, bankrekeningen, loonlijsten, kredietinformatie. Data bestaat uit woorden en getallen die verder niets doen. Data is inaktief. Het ligt gewoon ergens opgeslagen. Programma's daarentegen bestaan ook uit symbolen als woorden en getallen, maar programma's doen iets. De data van hun eigenaar beschermen bijvoorbeeld.

UNLIMITED DATA SYSTEMS



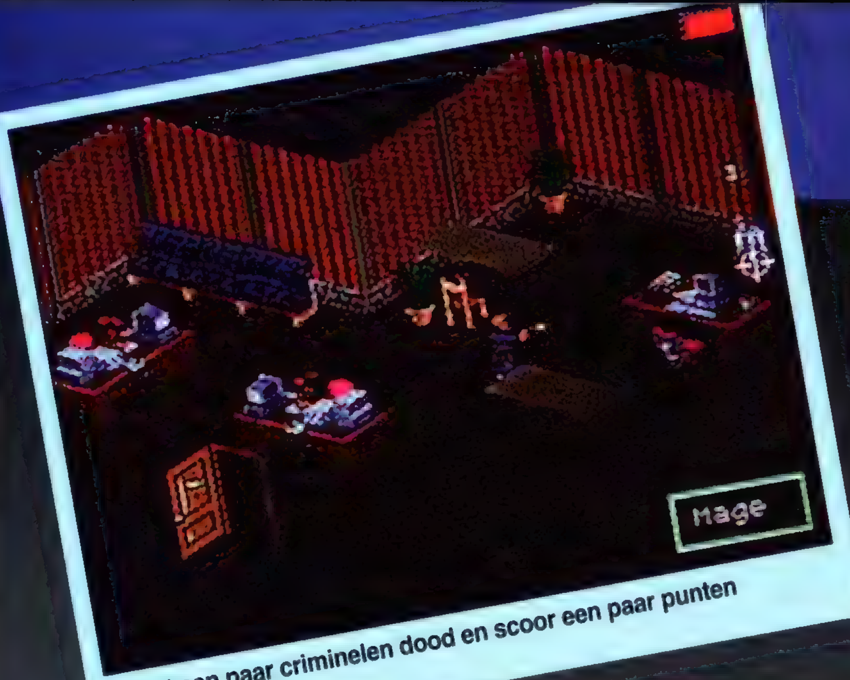


IS DE MATRIX ECHT?

Jawel, het is echt, maar wat je ervan ziet is een illusie. Het lijkt oneindig, maar is het niet. Het wordt beperkt door het eindige aantal systemen die op de Aarde bestaan.

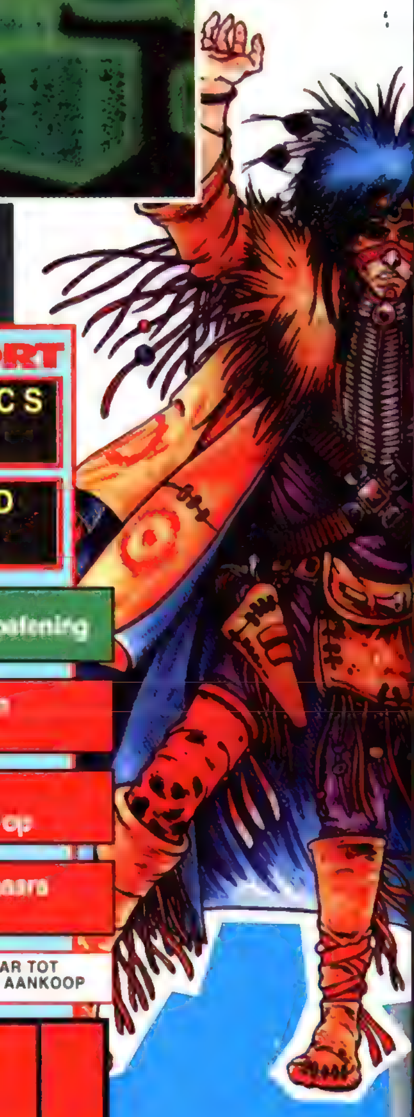
SHADOWRUN RPG

Prijs: ƒ 37,50 • leverancier: Compendium • fabrikant: Fasa Corporation • benodigdheden: pen, papier, fantasie, spelleider



Schiet een paar criminelen dood en scoor een paar punten





De onmacht van Nintendo

SHADOWRUN SUPERIOR

Officieel besta je niet. Je wordt wakker in een koelruimte van het pathologisch-anatomisch centrum. Je eerste taak: als de donder hier wegwezen. Je tweede taak: je verleden opnieuw leren kennen om zodoende je toekomst te kunnen overleven.



Je gebruikt het zo vaak dat je scherm na een tijdje uit je hoofd kent.

Zo begint het Super Nintendo-avontuur van Shadowrunner Jake Armatage, die niet geheel toevallig ook de hoofdpersoon is van de cyberpunk-verhalen van William Gibson, de 'peetvader van de matrix'. Helaas is de naam de enige werkelijke overeenkomst tussen de twee Jakes. De Jake van Gibson is een decker wiens avonturen zich voornamelijk in de virtuele ruimte van de Matrix afspelen. De Jake van Nintendo is een shadowrunner met ernstig geheugenverlies.

Om ook maar een kleine kans te maken z'n verleden weer te leren kennen moet Jake vele honderden huurmoordenaars en sluipschutters doodschieten. Dat is ten eerste nodig omdat Nintendo-Jake voortdurend wordt aangevallen door schietgrage schutters, ten tweede verdient Jake bonuspunten en geld met het doodschieten van zijn belagers; bonuspunten die hij nodig heeft om zich te bekwamen in het reizen door de Matrix, waar het antwoord op zijn vragen ligt, en geld dat hij steelt uit de zakken van zijn slachtoffers en waarmee hij personeel kan inhuren om de echt vuile klusjes op te knappen.

Aanvankelijk lijkt het een hopeloze bedoening; Jake kan de vele vuurgevechten nauwelijks winnen, totdat je ontdekt dat de sleutel van een hotelkamer met bed in een andere kamer vlakbij het metrostation ligt. Dit bed is belangrijk omdat slapen dè manier is om van schotwonden te genezen. Vanaf dat moment kun je het spel eigenlijk niet meer verliezen. Want wat blijkt? Als je net drie schutters in een kamer naast je slaapkamer hebt doodgeschoten en hun geld hebt genomen en de bonuspunten geincasseerd, kun je gewoon de kamer uitlopen en meteen weer naar binnen gaan. Dan staan er weer een paar criminelen op je te schieten. Je schiet ze weer dood, neemt hun geld, incasseert de punten, loopt naar buiten en gaat de kamer meteen weer binnen. Dan staan er weer een stelletje criminelen op je te schieten. Je schiet weer terug, neemt hun geld enzovoort.

Het kan een paar uur duren, en na verloop van tijd wordt het een beetje saai, maar op deze manier krijg je uiteindelijk maximale vuurkracht, maximaal incasseringsvermogen, maximale kennis van computers en ga zo maar door.

Het zal wel niet de bedoeling zijn om het spel op deze manier te spelen, maar ja, het was vast ook niet de bedoeling van cyberpunk Jake Armatage om te eindigen als de schietgrage, vergeetachtige hoofdpersoon van een Nintendo-spel dat wel de zelfde naam

RAPPORT

GRAPHICS 6,5

GELUID 6,0

▲ Goede schietoefening

▼ Titel volkomen misplaatst

▼ Verhaal slaat nergens op

▼ Huurmoordenaars zijn doetjes

TENMINSTE SPEELBAAR TOT TWEE WEKEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

6

Prijs: *f* 189,00 • Import • Fabrikant: Data East USA Inc.





RPG KAMPIOEN SCHAPPEN

Op 3 oktober zijn er in Artis Nederlandse RPG-kampioenschappen.
Hierbij speelt iedereen hetzelfde avontuur, een Advanced Dungeons & Dragons-spel.
De beoordeling gebeurt door de spelers zelf en door de Dungeon Master (de spelleider bij fantasy-games).
Uit deze kampioenschappen gaat een afvaardiging naar de internationale GENCON (Generale Conventie), georganiseerd door RPG Europa in November in Engeland.

In Engeland is een organisatie die meent dat in RPG's een satanisch gevaar schuilt. 'Dark Dungeon' is een christelijk blad waarvan de redactie bang is dat duivels alleen nog maar als een spelelement worden gezien en daardoor onbelangrijk gemaakt. Ook vinden ze dat RPG's te veel duivels, tovenaars en andere onchristelijke figuren als hoofdpersonen hebben. Waarschijnlijk snappen deze mensen niet zo goed wat een RPG eigenlijk is. Een goede RPG leidt tot interactie; je wordt gedwongen tot samenwerking. Daarbij komt, doordat er zoveel mensen bij een RPG betrokken zijn is het vaak te chaotisch om helemaal naar de fantasywereld te vertrekken. In Nederland is geen georganiseerd protest tegen RPG's. Zelfs de EO liet zich niet al te onpositief uit over RPG's.

UNLIMITED DATA SYSTEMS

heeft als het rollenspel 'Shadowrun', maar er verder totaal niet mee te vergelijken is.

In het rollenspel 'Shadowrun' gebruik je namelijk je fantasie en werk je samen met de andere spelers, in de console-versie gebruik je vooral je pistool en als het zo uitkomt schiet je daarmee je medespelers dood.

UNLIMITED DATA SYSTEMS



Memo

Verslag van een verblijf in cyberspace

Ik draag een futuristisch uitziende helm van Virtual Research. In m'n rechterhand heb ik een soort muis waarmee ik beweeg door de digitale wereld, een 'wereld' die vooral bestaat uit blokken in allerlei soorten en maten. Ik druk de linkerknop in en ga vooruit. De blokken komen dichterbij, of kom ik dichter bij de blokken? Ik draai me om en zie dat de achterwand nu een stuk verder weg is. Een klik op de middelste knop en een grijper opent zich. Voorzichtig beweeg ik de grijper naar een groot, rood blok vlak voor me. Wanneer de grijper om het blok zit sluit ik de grijper en pak het blok op. Ik stuur de grijper naar een ander blok en laat los op het moment dat het rode blok er vlak boven hangt. Het rode blik zweeft zachtjes naar beneden en landt precies op het andere blok. Wat nu? Deze wereld bevat niets anders dan blokken, en veel meer dan blokken stapelen is er niet te doen. Een beetje saai, maar dit is dan ook geen spel. Het is een demonstratie van Virtual Reality. Hoewel de graphics beperkt zijn staat de computer nu al op volle kracht te werken. Het aantal berekeningen dat nodig is om een driedimensionaal beeld te maken dat je helemaal lijkt te omgeven is dan ook enorm. En zelfs met die krachtige computer ziet het geheel er zeer simpel uit. Virtueel, OK, maar een realiteit zou ik het zeker nog niet noemen. Het lijkt niet eens op een werkelijkheid. Toch is dit de toekomst van computergraphics. De software is al redelijk ver ontwikkeld. Nu is het wachten op goedkope, supersnelle hard-ware die de VR-programa's beter maken.

Beter, sneller, echter.

THE LOST VI

Een nieuwe ontwikkeling in platform-spellen! Een stap verder dan de spring- en schietspelletje waar er al zo veel van zijn. The Lost Vikings is een spel voor iedereen: actie-liefhebbers, puzzelaars, platform-freaks en vikingologen.



Olaf the Stout, Baleog the Fierce en Erik the Swift zijn uit hun vredige Vikinglandje ontvoerd door Tomator. Zorg dat ze veilig terug komen bij hun vrouwen, kinderen en volkstuintjes!

DE JACHT

De favoriete bezigheid van Vikingen is natuurlijk de jacht. Olaf, Baleog en Erik zijn beste vrienden. Zij helpen elkaar in goede en slechte tijden, dus ook bij de jacht. Ze vullen elkaar perfect aan want ze hebben alledrie zo hun specialiteiten.



Candyland

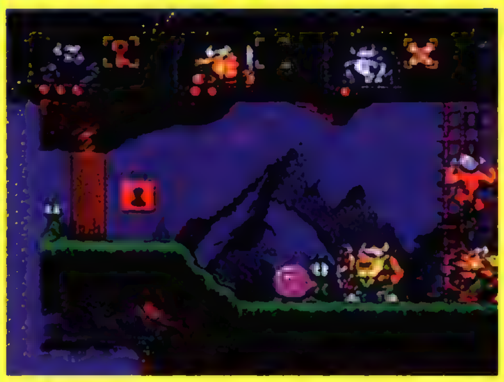
SPECIALITEITEN

Laat ik ze even voorstellen: Erik the Swift is wat men noemt een snelle jongen. Hij is de enige van de drie die hard kan rennen en ver kan springen. Daarnaast heeft hij een harde kop waarmee hij bijvoorbeeld muren kan inbeuken. Natuurlijk draagt hij een Vikinghelm om zijn harde hoofd extra bescherming te geven. Ondanks dat hij hard kan rennen kan hij zich verder niet beschermen, daarvoor heeft hij zijn vrienden nodig.

Baleog the Fierce bijvoorbeeld. Typisch zo'n man die je niet in een donker steegje zou willen tegenkomen. Hij is bijna twee meter lang en drie meter breed. Hij gebruikt zijn zwaard en pijl-en-boog om mee te jagen, of om vijanden mee te doden. Zijn hobby's zijn onder andere bodybuilden en bowlen. Hij is dan wel sterk maar ook hij kan zichzelf niet echt goed beschermen. Hiervoor heeft hij zijn vrienden nodig.

Neem nou zijn goede vriend Olaf the Stout. Hij is bijna net zo sterk als Baleog en hij heeft een enorm schild, waarmee elk projectiel kan worden tegengehouden. Baleog gaat dan ook graag schuil achter dit schild om van daaruit zijn vijanden neer te schieten. Het schild heeft ook een andere functie: hoewel Erik hoog kan springen is er altijd wel iets waar hij net niet bij kan. Dan gaat hij op het schild staan dat Olaf boven zijn hoofd houd, zodat Erik er alsnog bij kan. Olaf kan ook zweven, als hij tenminste zijn schild als parachute gebruikt.

Dat zijn dus de spelers. Het is niet zo dat je uit één van deze spelers moet kiezen. Alle Vikingen moeten het einde van een level bereiken. Hierbij doorkruis je doolhoven van verschillende werelden, terwijl je zoekt naar transporters, machine-onderdelen, wapens en voedsel. De Vikingen bestuur je één voor één, dus als je met twee personen speelt kun je er twee tegelijk op weg sturen. Met z'n tweeën speelt trouwens een stuk makkelijker. De een kan dan bijvoorbeeld met Olaf een vijand in de hoek drijven en zo bescherming bieden aan de ander, die Baleog gebruikt om het monster te doden.



Olaf met zijn beschermende schild en Baleog die pijlen schiet

Meestal is er maar één manier om door een level heen te komen. Hierbij is dan voor iedere Viking een aparte functie weggelegd. Na een tijdje krijg je al snel door of een bepaalde doorgang is bedoeld voor Olaf of Erik of Baleog, of dat ze allemaal tegelijk door hetzelfde deurtje moeten gaan. Als er bijvoorbeeld een schuine rij met punten onder in





Egyptenaren zijn Viking onvriendelijk

SUPER NINTENDO
Prijs: ƒ 129,00 • Fabrikant: Interplay Productions

KINGS


Erik bedient de kraan om de ijzeren deur te openen


Olaf in zijn strijd met vuurbollen

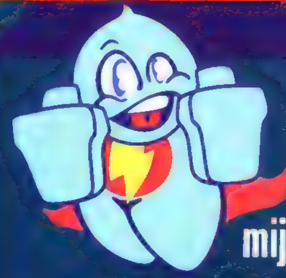

Kijk, deurtje open


Er hangen loden schoenen noodzakelijk om het level uit te spelen


Via de veren omhoog

beeld is, dan kan alleen Olaf met zijn schild er langs zweven. Meestal kan hij dan onderaan een knop omzetten waardoor de andere twee Vikingen langs een andere weg verder kunnen.

Baleog is de enige Viking die knoppen van een afstand kan bedienen, met zijn pijl en boog.
Soms moet Erik dan met die pijl meerennen, omdat een pijl in beeld moet zijn om een knop te kunnen omzetten!
Nog een laatste tip: zorg dat je nooit te veel spullen meedraagt, want het zou zonde zijn als je net die sleutel niet meer kunt meenemen!



Ja, zonder twijfel. Dit is hem dan: mijn spel van de maand.
The Lost Vikings is verslavend. Ik heb het met een vriend tot diep in de nacht gespeeld, behoorlijk gefrustreerd omdat we soms niet verder kwamen. Dan moest ik bellen: naar Danny (een van de beste spelers van Nederland) en naar mijn andere informanten. Dan kwamen we weer een stukje verder, uiteindelijk tot level 34. Er zijn er 38, maar de laatste 4 zijn zo moeilijk dat we er nog niet uit zijn. Het leukste aan The Lost Vikings is dat je met z'n tweeën kan spelen, niet tégen elkaar, maar mét elkaar! Samen los je de puzzels op en trotseer je alle vijanden. Voor de liefhebbers heb ik alle codes opgeschreven tot en met level 34. Die lees je in een volgende uitgave van Power Unlimited.

BJØRN

RAPPORT

GRAPHICS 8,9

GELUID 8,8

- Humor van de bovenste plank
- Met zijn tweeën te spelen
- Er zijn geen minpunten!

TENMINSTE SPEELBAAR TOT NEGEN MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

9[5]

Power Premium

R E V I E W

TAZ-MANIA

Aaargh, HONGER, ETEN, wraaawraa, wraa. Hier, ontmoet mijn maat Taz, een Tasmaanse Duivel. Hap, weg hand. En zoef, weg is die. Gekker dan deze subtropische haarbol is er niet op deze aardkloot. Taz heeft honger, alleen maar honger, knagende honger. De zon komt alleen op omdat Taz moet eten, het liefst Kiwi-Birds.



Taz, de harmonica



Taz, met driedubbele hoofdpijn

Taz-Mania is het verhaal van een demonische veelvraat op jacht naar eten in het broedseizoen van de vleugellamme Kiwi-Birds die het vernuft hebben van een RoadRunner.

ALLES IS VOOR TAZZY

Grommend staat Taz aan de startlijn. Voor hem doorklieft een asfaltweg het onherbergzame landschap. Ik volg hem vanuit een helikopterperspectief. Vanaf het eerste moment sprint hij op z'n prooi af. Awrraah, wrra, wraa. Veren vliegen in de rondte. Taz is door het dolle heen. Met de bediening kan ik het beest nauwelijks bijhouden en aan de opdracht 3, 5, 7, 9 enzovoorts Kiwi-boutjes te scoren kan ik niet voldoen want Taz scheurt alles voorbij. Volop op A drukken en Taz z'n hielen graven zich in het asfalt. Terugrennen kan ook. Op z'n pad liggen vele andere obstakels die de wildebras kunnen afremmen. Botst hij tegen een boom, rots of stoplicht dan schuift z'n lichaam in als een harmonica en is Taz vijf kostbare seconden buiten westen. Of het autootje van Buddy Boar of de toeristenbus pletten Taz in een frontale aanrijding tot een tapijtje. Even schudt hij dan z'n reusachtige kop, gritst een blauw vogeltje voor energie uit de lucht, peuzelt een rood vogeltje voor tien seconden tijdwinst op en driest weer verder. In de bonusronde is de ravage die Taz aanricht onder de Kiwi-birdpopulatie op z'n zachts gezegd kiwi-onvriendelijk.



Het akelige vrouwschepsel She-Devil grijpt Taz

TAZ REDT NIET

Maar die Kiwi's zijn niet helemaal gek. Ze worden met elk level sneller, slimmer en moeilijker te pakken en lokken Taz zelfs in de val. En meer gevaren dienen zich aan. Didgeri Dingo, een hond op wielen, leidt allesvreter Taz af met postpakketjes biefstuk, maar ook met broodjes dynamiet. Het vliegende fossiel Pterodactyl grijpt Tazman af en toe in z'n lurven en vliegt hem terug naar start. Tip: razendsnel de linker- en rechterknop heen en weer bewegen en Taz is vrij. Druk eenmaal bevrijd de rechterknop in en Taz gooit er een ouderwetse woedebui uit. Pas nu op, want de stapelverliefde haaibaai She-Devil is er op uit Taz aan zich te binden. Liefde betekent geen Kiwi-birds en dat kan niet, dan gaat de zon eeuwig onder. De X-knop dus: een tornadospin!
Dit is ook de enige oplossing wanneer de neuroot Wendal T. Wolf, laatste der Wendal T. Wolven, die in Taz zijn laatste redding ziet, hem bespringt en het zicht belemmert. Want Taz redt niet, Taz eet!



De Taz-spin: uit de weg!



Fladderende veren van opgepeuzelde Kiwi-Birds



Taz is dan wel een veelvraat, ondertussen eet hij niks anders dan gele dodo-achtigen. Wat dat betreft biedt dit spel weinig variatie. De uitdagingen in de levels zijn wel steeds moeilijker. Taz is grappig geanimeerd, gromt onderhoudend en doet me regelmatig lachen maar als spel is het net iets te mager.

ADAM

RAPPORT

GRAPHICS 8,0

GELUID 7,5

▲ Taz is geweldig

▲ Hele snelle aktie

▼ Weinig menu-variatie

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

72

SUPERNES

Import • Prijs: ƒ 189,00 • Fabrikant: SunSoft

BUBSY

Claws Encounters of the Furred Kind

Bubsy, nu officieel uit in Nederland, heeft het snelle van Sonic en het avontuurlijke van The Lost Vikings (zie elders in dit blad). Bubsy moet de wereld redden van de Woolies, die alle balletjes wol van de aarde willen stelen. Dat kunnen ze dus wel vergeten, want Bubsy heeft alles en meer in huis om de achterlijke, breiende Woolies te verslaan.

WOOLIES PLETTEN

Bubsy is een platformspel, maar in dit geval moet het `plat' van platform niet te letterlijk genomen worden: de wereld van Bubsy speelt zich af in de boomtoppen, in achtbanen, onder de grond, op treinen, enzovoort. Het doel is om zo veel mogelijk balletjes wol te verzamelen en ondertussen de idiote wezentjes die overal verspreid zijn te pletten. Bubsy heeft geen wapens, maar springt bovenop zijn tegenstander om zo de lucht uit diens longen te persen.

Aan het einde van elk level krijgt Bubsy punten voor alle bolletjes wol die hij heeft verzameld en voor de tijd die hij over heeft. Aan het einde van elke derde level krijg je een wachtwoord zodat je de volgende keer vanaf dat punt kunt vertrekken.



Bubsy heeft plezier op de kermis



Eind level 3; het titanengevecht met de Woolies

POWER T-SHIRTS

Naast rennen, springen en gek doen kan Bubsy ook zweven. Dit voorkomt dat hij te pletter valt. Het springbereik is groter wanneer Bubsy zweeft en dat kan heel handig zijn. Sommige extra levens, power T-shirts en belangrijke grotten kunnen alleen op die manier bereikt worden!

Met zijn 16 bits is Bubsy een van de betere spellen voor de SNES. Er zijn 16 enorme levels met gemiddeld 300 schermpjes per level. Het is daardoor moeilijk om elk extra leven te vinden en neem het van mij aan: er zijn er genoeg!
Bubsy kan geheime ruimtes bereiken door bepaalde grotten of poorten in te gaan en alleen daar al valt heel wat te halen.



Uit de weg, giraffebeest



Nu maken ze het mij toch wel erg moeilijk. The Lost Vikings is dan wel mijn favoriete spel van deze maand, maar Bubsy komt behoorlijk in de buurt. Vooral de snelheid waarmee het spel gespeeld wordt, spreekt mij aan. Grafisch ziet alles er prachtig uit en het geluid is ook meer dan saai gepiep! De levels variëren van bossen met waterglijbanen via kermissen en treinen met giraffen en westernmuziekjes tot fonteinen en oerwouden. Variatie genoeg! Bubsy is een aanrader voor zowel de aktiefreak als de platformliefhebber.

BJØRN

RAPPORT

GRAPHICS 8,5

GELUID 8,7

- ▲ Snelle aktie
- ▲ Heftige levels
- ▼ Niet bij elk level een password

TENMINSTE SPEELBAAR TOT ACHT MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

9

Power Premium

SUPERNES
Prijs: ƒ 129,00 • Fabrikant: Accolade

BLUES BROTHERS



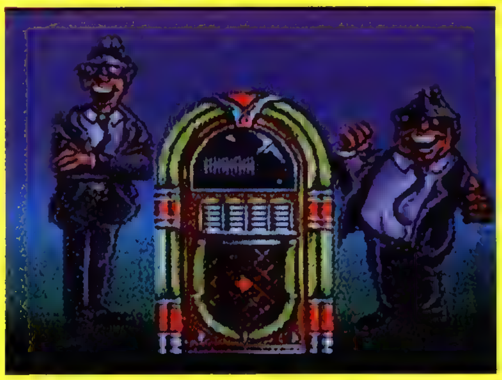
Een van onze old-time favorieten van het witte doek is de muzikale komedie The Blues Brothers. De film gaat over twee broers, Jake en Elwood Blues, die de meest extravagante escapades doormaken om hun oude soulband weer bij elkaar te krijgen. Op PC is Bluesbrothers al een hele tijd te verkrijgen. Nu is er ook een Nintendo-en Super Nintendo versie van deze legendarische broers.

EEN DUIVELSE JUKEBOX

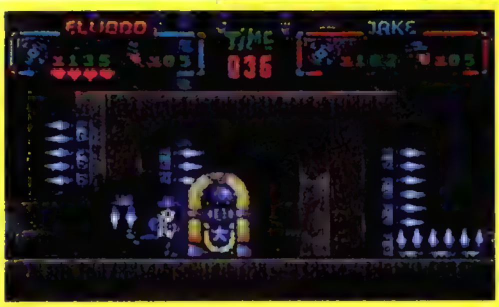
De muziek heeft in dit spel, net als in de film, een belangrijke rol. De Bluesbrothers zijn onderweg naar Chicago om daar het concert van de eeuw op te voeren. Zoals je wel kunt raden worden ze daarbij gehinderd, bij de Nes-versie door hun aartsvijand sherrif McGraw en bij de Super Nintendo door een duivelse jukebox. Maar er zijn meer verschillen. Bij de Nes wordt je in de vijf levels dwarsgezeten door muziekhatende politieagenten en psychotische spinnen. Je kunt je bewapenen met eieren die in de loop van het spel gelegd worden door de spinnen en hun gevederde vrienden. Op de SNES zijn de levels onderverdeeld in verschillende Amerikaanse steden (vierendertig als je alleen speelt en vijfentwintig als je met een vriend speelt).

PITTBULL-GRASMAAIER

Aangezien de Bluesbrothers nog uit de tijd stammen van voor de Philipsrevolutie moeten ze zich verdedigen met stoffige langspelers (ga maar eens in het museum naar een pick-up kijken). Er zijn talloze vijanden van verschillend pluimage, waaronder een pittbullgrasmaaier. Om de broederschap van Jake en Elwood te benadrukken kun je bij de SNES op elkaars schouders zitten en zo voordeel behalen. Bij beide versies moeten de broers in elk geval behoorlijk klappen incasseren en zich voeden met een overvloed aan verborgen bonusobjekten.



Jake en Elwood in de starthouding — SNES



Einde level acht, even een dansje — SNES



Openingsscherm — NES

Het spel blijft enigszins steken in middelmatigheid en volgt het beproefde recept van de platformtraditie. Wie heeft er behoefte aan een magere kopie van Super Mario?
In de film buitelde Jake op de maat van een kerkkoor met achterwaartse salto's de biechtruimte in. Je zou toch verwachten dat Nintendo minstens deze beweeglijkheid zou evenaren, zo niet overtreffen. Maar forget it! De broertjes bewegen als een bejaard echtpaar. Ook de muziek laat aardig te wensen over. Terwijl de soundtrack al jaren zelfs de kreupelen op de dansvloer krijgt, is de muziek van dit spel irritant. In plaats van lekkere soulklappers zoals Respect van Aretha Franklin, hoor je alleen goedkoop synthesizergetrut.
Wil je ècht aan je beeldbuis gekluisterd blijven, huur dan maar lekker de film.

THE PU BROTHERS
(KEES EN MICHAEL)

RAPPORT

GRAPHICS 7,0

GELUID 5,0

▲ Grappige taferelen

▼ Saai

▼ Suf

▼ Stom

TENMINSTE SPEELBAAR TOT TWEE MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

65

NES, SUPER NES
Prijs: Super NES ƒ 169,00
NES ƒ 139,00 • Fabrikant: Titus

COOL SPOT

Snikkend heb ik voor het vorige nummer dagenlang het Virgin Games-avontuur Cool SPOT voor de GameBoy gespeeld. Voortdurend bleef ik op het derde level steken, was dus niet 'cool' maar een 'nerd'! Dit zal me bij hetzelfde spel voor de MegaDrive niet overkomen, neem ik me heilig voor en stop de cassette in het apparaat. Mijn man SPOT moet in elf haarrijzende levels z'n SPOT-makkers redden van mafkees Wild Wicked Wily Will die hen in kooien opgesloten houdt aan het einde van elk level.



Het gezicht achter de bril





Al terwijl het spel start ben ik verknocht aan Cool SPOT. Door het saaie Sega logo heen springt enthousiast een rood rondje met zonnebril op en neer. Na deze kennismaking met de energieke held op stelten blijft hij me het hele spel door boeien met zijn grappen en grollen. De muziek en de ontspannen tred van SPOT brengen me in een zomers humeur terwijl de geluiden die een getroffen SPOT voortbrengt van grote humor getuigen. Cool SPOT is één van de leukste en creatiefste platformspelen die ik ooit gespeeld heb, bijna een concurrent voor Mario en Sonic.

ADAM

HELD GEVRAAGD M/V

Onder de zwoele klanken van een reggea dub wandelt SPOT het strand op waar zijn eerste vriend in nood het liefste rondhangt, maar liever niet in een kooi. De opdracht luidt (op niveau easy): scoor 30 cool points en blaas dan het slot van de kooi af. Je kunt ook 75 koele punten verzamelen en naar het bonuslevel gaan, dat extreem cool is. Opgesloten in een 7-UP fles stuitert Cool SPOT via luchtbellen naar boven toe waar één van de zes cool letters (U N C O L A) dobbert. In het bezit van deze letters? Dan is het nu noodzakelijk om alles wat het pad kruist te verzamelen of uit de weg te ruimen. Geen probleem, toch?

HELD OP SOKKEN

OK dan, level 2, op de pier. Ik klim in touwen, mik met m'n 360 graden schot killerbees uit de lucht, elimineer klikklakkende krabben en spugende vissen en red maat SPOT. Inderdaad, no sweat. Ik scoor nog een letter in de bonusronde, kijk goedkeurend toe terwijl Cool SPOT het klokje 'TimeUp' met een hamer verbrijzelt en schiet op het derde niveau alle chagrijnige kaasgooiende muizen in pyama's aan gort. En dan, weerzien met level 4. Nadat ik het kinderbadje heb overleefd zweef ik in een luchtbel richting ruimteschepen. Het is me onduidelijk wat te doen. Cool SPOT gaapt, poetst z'n zonnebrilglazen en speelt met z'n jojo. Alles of niets dan. Keer op keer spring ik op en glij van de UFO's en duikel het water in. Tot alle bonusSPOT's op zijn. Wat nou, ik ben niet cool! Want welke held kan nou niet zwemmen...

EXTRA, EXTRA, READ ALL ABOUT IT!

De makers van het spel hebben een 'Cool Prize' uitgeloofd voor degenen die het lukt het spel in één keer in de 'difficult mode' -alle bonuslevels inbegrepen- uit te spelen. In het (heel leuke) handboek staan alle details voor deze competitie.

RAPPORT

GRAPHICS 8,2

GELUID 8,5

- ▲ Prachtig verzorgd spel
- ▲ Spot is en blijft een cool menneke
- ▼ Erg moeilijk

TENMINSTE SPEELBAAR TOT ZES MAANDEN NA AANKOOP

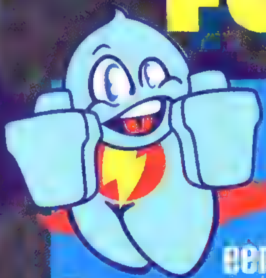
AKTIE — TAKTIEK

8,5



Héé, level 5!

FATAL FURY



Hoe Nintendo het voor elkaar gekregen heeft is mij een raadsel maar Fatal Fury is nog nooit zo saai geweest. Het ziet er allemaal prachtig uit en de tientallen speciale technieken zijn geweldig. Maar ik zie in Fatal Fury geen reden om Streetfighter II uit mijn SNES te halen. KEES

Een klasieker. In eerste instantie in de arcade (waar nu Fatal Fury II overuren draait) maar zoals je in de vorige P.U. kon lezen is hij nu ook verkrijgbaar voor de Neo Geo en de Mega Drive. Nintendo kon natuurlijk niet achterblijven en heeft Fatal Fury ook uitgebracht. In het kort gaat het om het volgende: broertjes Terry en Andy doen mee aan de King Of Fighters- kampioenschappen die georganiseerd worden door de moordenaar van hun vader, Geese. De uiteindelijke bedoeling is hem verslaan, maar eerst moeten er natuurlijk een stuk of tig 'martial arts'-specialisten gebeukt worden.

RAPPORT

GRAPHICS 8,0

GELUID 6,0

▲ Super veel mogelijkheden

▲ Toffe speciale moves

▼ Slecht te bedienen

TENMINSTE SPEELBAAR TOT TWEE MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

7

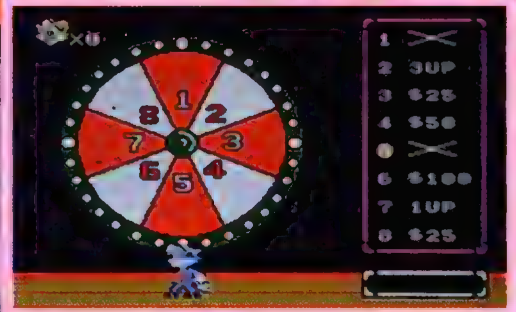
SUPERNES
Prijs: ƒ 159,00
Fabrikant: Takara

ROCKIN' KATS

Willy de Rockin' Kat is de meest swingende kater sinds Top Kat. Zijn lievelingspoesje, Jill, is ontvoerd door de schurftige bulldog Mugsy. Als Willy daar lucht van krijgt, is het al te laat: Jill wordt ergens in de stad gevangen gehouden en ze miauwt om hulp.

EEN WACHTWOORD VOOR KANAAL 5

Voordat de aktie begint, moet je kiezen uit een aantal kanalen op een TV. De eerste vier kanalen zijn de verschillende sectoren waarvandaan je het spel kunt beginnen, het vijfde kanaal is een verborgen sectie. Om hier te starten moet je eerst het wachtwoord bemachtigen. Verder is er nog een winkelkanaal, waar je de nodige wapens en levens kan kopen. Je moet dan wel eerst in de eerste vier sectoren genoeg dollars verdiend hebben, want winkeldiefstal wordt zwaar bestraft.



Roulette bonusronde



Rockin' Kats is een aardig spelletje omdat de mogelijkheden van Willy erg uitgebreid zijn. Iets minder is de trage bediening, je moet vooruit denken anders kom je met elke beweging een fraktie van een seconde te laat. Desondanks toch een aanrader. MICHAEL

RAPPORT

GRAPHICS 7,0

GELUID 6,0

▲ Veelzijdige bewegings- en aanvalstechnieken

▲ Veelzijdige sektoren

▼ Soms ondoorgrondelijke obstakels

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

7

NES
Prijs: ƒ 99,00 • Fabrikant: Atlus

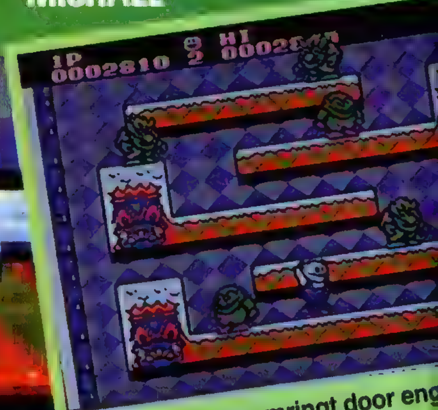
SNOW BROTH

Eindelijk weer eens een cool platformspel voor de NES, deze Snow Brothers.

Ook al is het een beproefd recept, andermaal blijkt dat simpelheid de mens dient. Gewoon een zooitje levels achter elkaar, waar je hete duiveltjes moet bekogelen met sneeuwballen. Heb je een vuurspugend monstertje één keer geraakt, blijf dan doorgooien tot hij verandert in een sneeuwbal. Vervolgens geef je hem een douw met behulp



Snow Brothe is een tè ge spel, de graphics zijn origineel en het komt vooral aan op een goede taktiek. Geen overbodige gimmicks en dat is meer dan er va de meeste spelletjes gezegd ka worden. Kortom: een aanrader MICHAEL



Sneeuwbroeder omringt door eng

ERS

van de B-knop en hij rolt als een lawine, alles op zijn weg meesleurend door de nivo's. Na elk tiende level kom je een gloeiende draak tegen die alleen te verslaan is door hem zijn eigen handlangers, ingepakt in sneeuw, tegen zijn kop te knallen. Als je mazzel hebt, veranderen sommige vijanden die je tot moes hebt gegooid, in bonusobjekten zoals ijslollies en geldzakken. Wees vlug om deze goodies te bemachtigen, voor je het weet zijn ze in het niets opgelost.

RAPPORT

GRAPHICS 8,0

GELUID 7,0

▲ Simpel is leuk; toffe graphics

▲ Geen overbodige gimmicks

▼ Bevroren vingers

TENMINSTE SPEELBAAR TOT VIER MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

72

NES
Import • Prijs: ƒ 99,00 • Fabrikant: Capcom

AMERICAN GLADIOTORS

Mischien heb je de Gladiotors wel eens op televisie gezien. Het is een soort apenspel in het groot. Deelnemers moeten het opnemen tegen een leger van body-builders (de American Gladiotors) die alles zullen doen om te zorgen dat jij de verschillende onderdelen van het spel niet haalt. Het is absoluut heel grappig om te zien hoe die spierbundels bewapend met leren kussens de evenzo gespierde deelnemers (meestal voormalige mariniers of lokale judoka`s) omver proberen te duwen.

American Gladiotors is verschrikkelijk saai en praktisch onbedienbaar. Je begint met een soort veredelde versie van trefbal en de rest van het spel ben je of een kussengevecht aan het houden of balletjes van de ene mand naar de andere aan het brengen. Wat is dit? Een gym-simulator?
KEES

RAPPORT

GRAPHICS 7,5

GELUID 7,0

▲ ehmm... ben ik even vergeten

▼ Moeizaam te bedienen

▼ Genadeloos saai, te weinig levels

TENMINSTE SPEELBAAR TOT TIEN MINUTEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

5

SUPERNINTENDO
Prijs: ƒ 159,00 • Fabrikant: Gametek

TOTAL RECALL

Ongetwijfeld herinnert iedereen zich het bioscoopsucces van Total Recall nog. Douglas Quaid koopt voor zichzelf een hersen-implantaat, waarmee hij een imaginaire reis naar Mars wil maken. Helaas gaat er bij de transplantatie iets mis en Quaid is zijn geheugen kwijt. Wat een toffe film was dat, jammer dat het spelletje, waar je toch meer van zou mogen verwachten, zo waardeloos is.

Schwarzenegger is nauwelijks te herkennen en hij heeft notabene rood haar. Hij beweegt zich nogal houterig en hij is in deze game zeker niet de killer van de film. De horizontale scrolling spreekt niet tot de verbeelding en bij elke steeg waar onze held langskomt, wordt hij aangevallen door een steegschooier die met hem op de vuist wil. Vergeet dit spel zo snel mogelijk, want anders zou je je geheugen wel eens kunnen kwijtraken. Een echte sof.
MICHAEL



Chick met gun wil Arnie afmaken. Grapje zeker


Please, don't come back

RAPPORT

GRAPHICS 5,0

GELUID 5,0

▼ Saai

▼ Slecht, slap

▼ En slaapverwekkend

TENMINSTE SPEELBAAR TOT EEN MAAND NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

5

NES
Prijs: ƒ 109,00 • Fabrikant: Acclaim

ANOTHER WORLD

Professor Lester Chaykin is in zijn laboratorium bezig met een anti-materie experiment. Dat wil zeggen: de computer doet het experiment terwijl de prof toekijkt. Nog 20 seconden voordat het experiment begint. 19..18...3...2...1... een felle bliksemschicht hult het gebouw in licht en met bureau en al wordt professor Chaykin naar een andere tijd geworpen... naar een andere wereld.



Another World is leuk als je van aktie houdt, maar ook als je van de zogenaamde platform-spelletjes houdt. Zelf vond ik het dan ook een aardig spel, de bewegingen van de prof zijn goed en ook de vijanden zijn meer dan alleen maar domme mannetjes. Ze winnen snel als je niet oppast! Telkens word je verrast en telkens word je neergeschoten. Dat vind ik dan ook het enige nadeel aan het spel: het wordt meteen moeilijk, je krijgt nauwelijks de kans om rustig op gang te komen en soms moet je echt de tijd nemen om uit te zoeken wat er nu eigenlijk moet gebeuren, of waar je heen moet. Niettemin een ruime voldoende.

BJØRN

RAPPORT

GRAPHICS 7,4

GELUID 7,0

▲ Spannend, gevariëerd

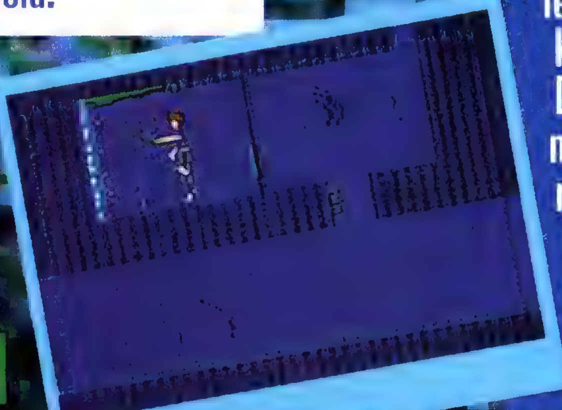
▲ Zowel aktie als platform

▼ Wat moet je nou weer doen?

TENMINSTE SPEELBAAR TOT VIJF MAANDEN NA AANKOOP



76



Vul het wapen



Red je maat



Laat de vrouwen in het badhuis schrikken

WAAR BEN IK?

Terwijl zijn bureau en een deel van de vloer van het laboratorium in de diepte van het koude water verdwijnen grijpen tentakels naar de benen van de professor. Snel naar boven zwemmen is zijn enige redding. Boven aangekomen loopt hij naar rechts, waar zwarte giftige reuzenslakken hem naar het leven staan. Nonchalant trapt hij ze dood en loopt verder. Plotseling staat hij oog in oog met een bloed-kwijlend monster. Hij rent terug naar links, springt over een afgrond en grijpt zich vast aan een liaan, om dan over het monster terug naar de overkant te springen. Buiten adem ziet hij het monster opnieuw op zich afkomen.

IK BEN DOOD

Hij denkt `ik ben dood', maar wordt gered door een vreemd wezen. Gered? Meteen schiet zijn redder hem neer, gelukkig met een verlammingspistool. Het wezen neemt hem gevangen. Hij ontsnapt, maar verdwaalt in de onderaardse gangen, achtervolgd door bewakers met maar één ding aan hun hoofd: schiet de indringer neer en schiet met scherp...

RAZENDSNEL TEMPO

In snel tempo volgen de problemen elkaar op. Dat maakt Another World ook leuk. Het is niet de bedoeling om zomaar om je heen te schieten en plateaus af te lopen, je moet ook creatief zijn. Als je bijvoorbeeld in de kooi gevangen zit, moet je naar links en rechts bewegen zodat de kooi gaat zwaaien, net zo lang tot hij afbreekt en je op de bewaker belandt. Volg je vriend, maar vergeet niet het pistool op te pakken. Hij zal voor jou de code vervalsen om door de deur naar de lift te kunnen.

SEGA MEGADRIVE

Import • Prijs: ƒ 159,00 • Fabrikant: Virgin Games / Delphine Software

CYBERNATOR

In de wereld van computergames is de ondergang van de wereld al een feit. Het leven in een zonnestelsel na de nucleaire oorlog vormt een rode draad in veel spelletjes. Ook Cybernator loopt wat op de ontwikkelingen vooruit en speelt zich af in de periode na de nucleaire holocaust.



Blaas de energy-unit op



Zweven door een meteorenveld

HANDEN AF VAN ONZE MAAN

De aarde en haar bewoners zijn in oorlog met Axis, een krijgsmacht uit een ander zonnestelsel. Zij hebben het voorzien op onze laatste restjes grondstof en proberen onze maan over te nemen. Mooi niet! De aarde mag dan wel door ons eigen toedoen op sterven na dood zijn, we hebben geen marsmannetjes nodig om onszelf de vernieling in te helpen.

KANONNENVOER

Wat jij er mee te maken hebt ? Op je tweeëntwintigste stapte je in de wereld die marine heet en voor je het wist zat je in de cockpit van een Cybernator. De meest geavanceerde vechtmachine die onze beschaving rijk is. Een robotachtige tank die zo groot moet zijn als fors flatgebouw. Heb niet de illusie dat jij in dit spel een uitverkoren superheld bent. Je bent een soldaat, een van de vele Cybernators. Je vecht niet voor vrede of vrijheid, je vecht omdat dat je werk is. De enige manier voor jou om te overleven is door de vijand te verslaan.

De eerste opdracht is het uitschakelen van de energiebron van Axis` belangrijkste battle ship. Samen met drie andere Cybernators wordt je het vijandelijke schip ingeschoten. Vreemd genoeg zijn je wapenbroeders wanneer de eerste schoten vallen verdwenen en sta jij alleen als ingeblikt kanonnenvoer in de zwaarbewapende ontvangsthal. Wanneer deze missie is voltooid heb je nog vier andere strategische bolwerken



De Cybernator



All systems OK, Go!

voor de boeg alvorens je de president van Axis, Claus Von Meister Barron (zelfs in andere zonnestelsels hebben de bad guys een Duitse naam), en zijn regering kan uitschakelen.

KOEL, KOEL

De enige manier om zo ver te komen is door overwogen en taktisch de vijand uit te schakelen en je te voeden met powerchips, health chips en vooral nieuwe wapens. In het begin beschikt de Cybernator alleen nog maar over een dodelijke rechtse hoek en een Vulcan Automatic Cannon. Leuke speeltjes maar de met plutonium gevoede laserstraal en de hetteluchtprojectielen die je in de hogere levels scoort zijn onmisbaar. Aan het eind van ieder level moet je een dierbaar bezit van de tegenstander vernietigen. De ene keer is dat een space shuttle, andermaal het parlement. De verdediging is dan altijd super heftig, dus verlies geen tijd met het bevechten van Axis` soldaten (je kan meer hebben dan je waarschijnlijk denkt) en probeer zo snel mogelijk de missie te voltooien.



Cybernator is zo'n spel dat je dagenlang, met de gordijnen dicht, pleisters op je vingers en prikkende ogen aan het beeldscherm gekluisterd houdt. Het enige belang dat je kent is het overwinnen van Axis. De pauze knop raak je alleen aan om de landkaart even te bekijken of het schuim uit je mondhoeken weg te vegen. De zeven verschillende levels kun je alleen halen met een flinke dosis geluk en doorzettingsvermogen. En reken maar dat je dat er voor over hebt.

KEES

RAPPORT

GRAPHICS 9,0

GELUID 7,5

- ▲ Veel verschillende wapens
- ▲ Veel verschillende levels
- ▲ Spannend verhaal
- ▼ Soms te veel tegenstanders

TENMINSTE SPEELBAAR TOT VIJF MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

8⁵

SUPERNES

Import • Prijs: F169,- Fabrikant: Konami

FLASHBACK

Om maar eens met het grootste nadeel te beginnen: dit spel is zo verslavend dat je minstens een week lang alle afspraken afzegt om het uit te kunnen spelen...op het 'easy' niveau. Als je het 'normal' of als 'expert' speelt, kun je je agenda net zo goed wegsmijten. Want plotseling is niets belangrijker dan Galactisch Agent Conrad Hart naar het hoofdkwartier brengen om een interplanetaire mutantensamenzwering te verijdelen.

Eventjes een paar minuten 'Flashbacken' is er dus niet bij, ook al omdat je de vorderingen binnen een level alleen tijdelijk kunt bewaren. Zodra je het spel verlaat moet je weer vooraan het level beginnen en dat gaat tijd kosten. Zo probeert Conrad in het tweede level valse identiteitspapieren te kopen, maar die kosten 1500 credits. En de geheim agent heeft geen cent op zak. Wat kan hij doen? Gewoon, werken voor de kost. Conrad kan 1500 credits verdienen als hij 6 verschillende opdrachten aanneemt.

GEZOCHT: KERNREACTOR MONTEUR

Gelukkig is het geen saai werk. Conrad klust onder andere bij als lijfwacht, als bladerunner en als kerncentralereparateur. Geweldig en gevaarlijk werk, en het betaalt slecht, maar de spanning en de actie -en het reizenmaken alles goed. Bij de meeste adventures is reizen van de ene naar de andere plaats een slaapverwekkende onderneming, maar in New Washington pakt Conrad Hart gewoon de metro, die om de tien seconden op de haltes stopt. Instappen en wegwezen, want een kaartje hoeft hij niet te kopen.

DEATH TOWER SHOW

Met de valse papieren is Conrad nog nergens. Die zijn alleen nodig om mee te kunnen doen aan de 'Death Tower Show', zoiets als het spel op leven en dood dat A. Schwarzenegger speelt in de film 'The Running Man'. Als Conrad de 8 onderdelen van dit futuristische TV-vermaak overleeft, wint hij de hoofdprijs van 50.000 credits, genoeg om een enkeltje Aarde te kopen, waar hij de andere helft van de in totaal 6 levels moet overleven en overwinnen.

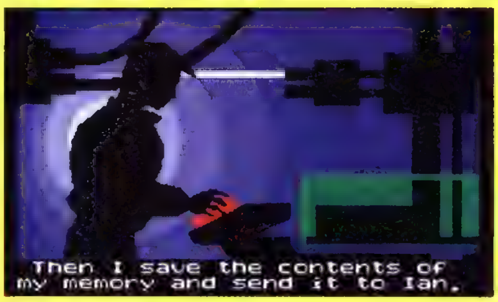
Om de aktie niet te veel te onderbreken met speuren naar bruikbare voorwerpen verschijnt er iedere keer dat je iets kunt oppakken of gebruiken een icoontje in beeld, en in de handleiding krijg je een uitleg over de mogelijke voorwerpen die je op je tocht kunt tegenkomen. Een goede voorbereiding is tenslotte het halve werk.

SNELLER DAN SEGA

Er is een Flashback voor de PC, de Amiga en de Sega Mega-Drive. In de PC- en Amiga-uitvoering overtreft het spel ruimschoots de Sega-CD in snelheid en actie. Het introductiefilmpje en de demo van Flashback zijn net tekenfilms zoals je die van de televisie gewend bent. De animaties van deze Engels-Duits-Italiaanse produktie zijn dan ook gedaan met een snelheid van 24 beeldjes per seconde. Galactisch agent Conrad Hart is wat dat betreft de overtreffende trap van de Prins of Persia in het jaar 2142.



'Running Man' Conrad Hart begint het eerste van acht Death Tower Show blokken



Conrad neemt voorzorgsmaatregelen en verstuurt z'n geheugen naar een vriend



Het vergrijp: mutant zijn in een kunstmatig oerwoud.
De straf: een vuurgevecht met agent

RAPPORT

GRAPHICS 9,0

GELUID 8,0

▲ Zeer vloeiende beelden Spannend verhaal

▲ Mooie combinatie van schieten en nadenken

▼ Irritante beveiliging

▼ Geen stemgeluiden

TENMINSTE SPEELBAAR TOT VIJF MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

9

PU Power Premium



Op de verpakking van Flashback staat dat dit spel het beste in zijn soort is. Nu schrijven wel meer spelfabrikanten dat soort lovende teksten op de verpakkingen van hun produkten, maar deze keer is het nog waar ook!

BEN

PC

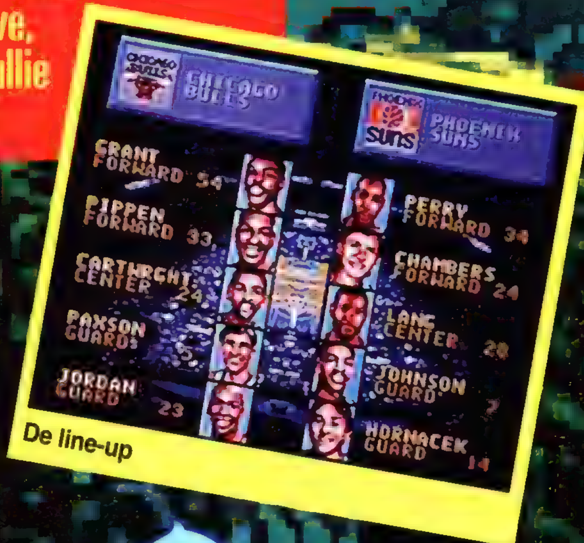
Prijs: ƒ 119,00 • Fabrikant: Delphine Software International
Systeemvereisten: 286 PC of beter • 570 Kb RAM • 8 Mb schijfruimte
Joystick en geluidskaart aanbevolen

REVIEW

BULLS VS BLAZERS

In de vorige Power Unlimited recenseerden we 'Michael Jordan In Flight', een basketbalsimulator voor de PC rond de legendarische aanvoerder van de Chicago Bulls. Deze keer een review van het allernieuwste basketbalspel voor de Megadrive, al is dit spel voor de echte arcade-zombies onder jullie natuurlijk al een oude bekende.


Dunk



De line-up

Je kunt kiezen uit zestien topteams uit de Amerikaanse NBA. Natuurlijk viel onze keuze direkt op het team van Air Jordan, omdat hij kort geleden voor het derde achtereenvolgende jaar de titel van 'Most Valuable Player' in de wacht sleepte. Dat de Portland Blazers de tegenstanders zijn ligt ook voor de hand, want dit team was vorig jaar het laatste obstakel dat de Bulls moesten overwinnen om voor de derde keer de NBA-titel te behalen. Voor wie de geschiedenis wil herschrijven is dit dan ook de perfekte match.

SHOWTIME

Met de zomerstop net achter de rug is het misschien het makkelijkste om te beginnen met het pre-season level. De Megadrive moet nog warmlopen en de scheidsrechter ziet wat meer door de vingers. Al snel merk je dat je behoefte hebt aan agressievere akties en zwaardere overtredingen. Op dat moment zal ook het 'reg-season' beneden je kunnen zijn en ben je klaar voor showtime.

PRAATJES VULLEN GEEN BASKETS

Selekteer je favoriete spelers en houd rekening met hun uithoudingsvermogen. Een oververmoeide Michael Jordan presteert nog minder dan je oma, dus gun die man ook eens een beetje rust. De sleutel naar de NBA- titel is vooral defensieve taktiek, scoren gebeurt sowieso wel met al die grote mannen die over je scherm springen. Verder laten we de bespreking van dit spel over aan de twee kopstukken van de Bulls en de Blazers: Michael Jordan en Clyde Drexler.

Jordan: "De Blazers zijn absoluut een goed team, maar missen persoonlijkheden op het veld. De samenwerking gaat goed maar van een speler als Drexler verwacht ik gewoon meer tegengas."

Drexler: "Michael doet zijn bijnaam eer aan, hij loopt konstant met zijn hoofd in de wolken.
Ik dank God dat ik niet zo'n egotripper in mijn team heb, basketbal is tenslotte een teamsport. Ik maak korte metten met Air Jordan met mijn specialiteit, de air-reverse slamdunk."

Jordan: "Praatjes vullen geen baskets. Kus mijn schaduw als ik dunk. Ik denk dat dit nieuwe Sega-spel ideaal is voor Drexler, aangezien hij toch de meeste tijd doorbrengt op de bank."

RAPPORT

GRAPHICS 8,0

GELUID 8,0

- ▲ Veel mogelijkheden
- ▲ Mooie dunkakties
- ▼ De bal is moeilijk te zien
- ▼ Overtredingen worden te snel bestraft

TENMINSTE SPEELBAAR TOT ZES MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

8



Bulls versus Blazers is een leuk spel. Realistische aktie en een veelvoud aan mogelijkheden gecombineerd met gedetailleerde graphics. Een groot nadeel is dat het spel buitengewoon onoverzichtelijk wordt op het moment dat je op de defense moet spelen. De spelers rennen kriskras door elkaar en de bal is nauwelijks meer te traceren. De nadelen wegen echter niet op tegen de formidabele spelaktie. Kortom een voltreffer.

MICHAEL & KEES

SEGA MEGADRIVE
Import • Prijs: ƒ 159,00 • Fabrikant: Electronic Arts

EL-FISH het neus

Het is nog niet zo lang geleden dat Alaskaanse vissers die zich met hun boten binnen verboden Russische viswateren begaven, bij de kreet 'De Russen komen' schrikbeelden kregen van zwaar bewapende kanonneerboten die met hoge snelheid over het water scherend de jacht op de illegale vissers inzetten.



Statistiek: er gaan 56 genen en 800 parameters in één vis

Door het uiteenvallen van de Sovjet-Unie veranderde de situatie volkomen. Tegenwoordig ontvangen de Russen de Amerikaanse visserschepen met open armen onder het motto: 'Hoeveel wil je dokken om hier te mogen vissen?' Daar hield het niet bij op. De Russen ontdekten al snel dat er meer te vangen was dan alleen de vissen uit de zee, namelijk door de computer verwekte vis. Een groep wiskundigen, computerprogrammeurs en spelontwerpers uit Moskou creëerde vervolgens El-Fish, een electronisch aqua-milieu voor de PC.

Maar techniek alleen bleek niet genoeg en de Russen nodigden de Amerikaanse softwarefabrikant Maxis uit om El-Fish op de wereldmarkt te lanceren.



From Russia with life



Ook kunstmatig leven kan sterven



De jaren 90: doden op de TV, vissen op de PC

Op de vraag of El-Fish onder de noemer computerspelen valt luidt het antwoord: nietes, welles, nietes... El-Fish is simpel gezegd creatief computer-speelgoed waarmee je onderwater-landschappen met electronische vissen, planten en diverse voorwerpen opbouwt. De vissen zwemmen naar je toe, van je weg, door, voor en achter planten en voorwerpen langs. Net echt. Je kunt ze kweken, ontwikkelen en zelfs muteren tot een nieuwe vis soort!

MUTANTEN ZWEMMEN NIET

Het bouwen van een aquarium begint bij het vangen van verschillende vissen uit een kunstmatig meer. Vervolgens kies je twee verschillende ouders die qua kleur en vorm aanspreken en laat deze in alle rust (op een 386SX-25 duurt dat 5-7 minuten) een genetisch juist nakomelingetje voortbrengen... of een mutant die niet kan zwemmen.

Het is ook mogelijk om de evolutie van een vis over een aantal generaties te volgen. De computer analyseert de gevangen, gekweekte en gemuteerde vissen en berekent de 256 benodigde animatie-beeldjes voor iedere vis. Het Aquarium stel je samen uit een groot aanbod van verschillend gekleurde planten (die je ook kunt laten groeien),

Prijs: ƒ 119,00 • Systeem vereisten: Minimaal 386 PC, 4Mb RAM • 10 Mb schijfruimte VGA/SVGA • MS-DOS 5.0 • Muis en reken-coprocessor aanbevolen

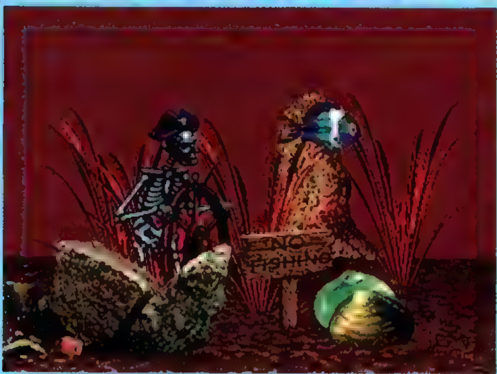
je van de zalm



Russisch, Amerikaans, het is de vis om het even



La Fish...



Verboden te vissen en toch doen héh!

achtergronden en objecten zoals duikers, krabben, rotsen, schelpen, koralen enzovoort. Met speciaal bijgeleverde programma's kun je eigen gemaakte tekeningen en gescande beelden importeren om de tank mee te versieren. Alleen nog de vis erbij, een toepasselijk muziekje importeren en dan maar genieten van je creatie.

EEN VIS VAN 2 K

De programmeurs verzonnen een listige manier om het uitwisselen van vissen met andere El-Fish liefhebbers te vergemakkelijken. Visfiles nemen soms tot 500 kb schijfruimte in beslag en het per modem versturen van de vissen naar een andere computer is dan een regelrechte aanslag op de portemonnee. Door de electronische vissen te strippen tot hun elementaire genetische codes, 'Roe' of kuit genoemd, reduceert het programma de files tot minder dan 2K. Fantastisch!

NIEUW NAMAAK-LEVEN

El-Fish is veel meer dan alleen een veredeld digitaal aquarium. Het verkent de grenzen van een nieuw soort kunstmatig leven: Artificial Life (A-life). Zoals alle levende wezens bezit iedere vis in El-Fish een aantal genen. Als de electronische vissen paren krijgen de nakomelingen naast hun eigen unieke genetische codes een combinatie van hun ouders' genen. El-Fish maakt gebruik van een doorbraak in A-life technieken om de unieke eigenschappen zoals grootte, kleur, vorm en gedrag van de nakomelingen te bepalen. De makers hopen in de nabije toekomst hun technieken te integreren met andere A-life computerspelen, zoals de Sim-serie, waardoor spelers een nog realistischer spel krijgen voorgeschoteld. De mogelijkheden lijken onbegrensd.



Ongelooflijk! El-Fish lijkt net echt. Wat zou ik graag deze gedetailleerde grafische kwaliteit in andere computerspelen zien. Maar ja, de programmatuur van El-Fish is zo gecompliceerd en geavanceerd dat die het het uiterste vergt van de hedendaagse PC. De software op een 386 draaien vraagt bij het kweken en evolueren van de vis evenveel geduld als hengelen in de vergiftigde Maas. Desondanks neem ik mijn petje af voor deze samenwerking tussen de Ruskies en de Yankees. Eindelijk computervermaak zonder punten scoren; alleen maar naar eigen smaak aquaria maken, die je nooit hoeft schoon te maken!

DAVID

RAPPORT

GRAPHICS 9,8

GELUID 9,2

- ▲ Superduidelijk en lollige handleiding
- ▲ Leerzaam
- ▼ Vergt het uiterste van de hedendaagse PC

ALS SPEELGOED ONBEPERKT HOUDBAAR

9⁶

Power Premium

SUNSETRIDERS

RAPPORT

GRAPHICS 8,0

GELUID 7,0

- ▲ Coole rivalenfunktie in de twee player-mode
- ▲ snel reagerende controls
- ▼ Indianen zijn altijd weer de klos
- ▼ soms wat onoverzichtelijk

TENMINSTE SPEELBAAR TOT VIER MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE / TAKTIEK

8

Boeven vangen is het doel van Sunsetdrivers, een nieuw spel van Konami voor de Sega Megadrive. De premiejagers zijn Billy Cool, de snelste revolverheld van het Westen en Cormano Wild, bekend om zijn zuivere afstandsschot. De beide heren nemen het met de term 'dead or alive' niet zo nauw. Als het aan hen ligt gaat elke misdadiger één meter de grond in.





Sunsetdrivers is een leuk spel als je van cowboys houdt. Persoonlijk ben ik meer een fan van indianen, maar die komen er in Sunsetdrivers, net als in de realiteit, niet zo goed vanaf. Het spel is een-en-al shoot 'em up-aktie, zonder dat dit nou direkt gaat vervelen. Naarmate je verder in de levels vordert, wordt het af en toe wel erg onoverzichtelijk; de bandieten komen werkelijk van boven, van voren, van achteren en soms zelfs uit de grond. Alles bij elkaar een veelzijdig en fijn spel.
MICHAEL

Toen Amerika nog niet Amerika heette en nog niet ontdekt was door Columbus, was het enige dat de rust op de prairie verstoorde de jaarlijkse bisonjacht. Als de zomer voorbij was groepeerden de verschillende Apachestammen zich om gezamenlijk vóór het invallen van de winter genoeg vlees en bisonhuiden in te slaan om de koude maanden door te komen. Ze doodden niet meer bisons dan strikt noodzakelijk was. Er heerste rust en vrede op de prairie.

YIPIY-AHEE!

Daar kwam verandering in toen de eerste West-Europeanen lucht kregen van de schijnbaar onuitputtelijke mogelijkheden van het land. Al snel was er op de prairie nauwelijks een bison over. Er werd goud gevonden en voordat je yipiy-aéééé kon gillen, brak de goudkoorts uit en schoten de kleine gehuchten als paddestoelen uit de grond.

DOOD OF LEVEND

Met de goudkoorts deed ook de misdaad haar intrede.
En met de misdaad kwamen de premiejagers, oftewel de bountyhunters, mannen die vaak nog gemener van inborst waren dan de veedieven en bankovervallers waar ze achter aan zaten. Sunsetriders werden deze bandietenjagers genoemd, omdat ze voor dag en dauw op hun mustangs uitreden om elke boef met een prijs op zijn hoofd bij de plaatselijke sherrif af te leveren. Dood of levend en tegen betaling, welteverstaan! Je kunt Sunsetriders alleen spelen of, als je behalve de Megadrive nog andere vrienden hebt, met een maatje.

De scrolling is horizontaal en in het eerste level lopen Billy en Cormano door Reechforem Gulch, vroeger een rustig goudzoekersplaatsje, maar nu in handen van Simon Greedwell, een gierige rijkaard die het monopolie heeft in de verkoop van ondergoed. De plaatselijke bevolking siddert van angst. Je trekt al schietend door het dorp en brengt een bezoekje aan het plaatselijke bordeel om eens flink te #@%$, want dat levert je een extra pistool op. De leren tassen die je onderweg tegenkomt moet je voorzichtig behandelen.

SNELVUUR VOOR DE ONDERBROEKENKONING

Als er een staaf dynamiet in zit, gebruik die dan voordat het in je handen ontploft. Wapenversterkingen zitten meestal verborgen achter dichte deuren, maar pas op! Dikwijls springt er ook een messentrekkende roodhuid achter zo'n deur vandaan.
Heb je alle handlangers van Simon naar de eeuwige jachtvelden gestuurd, dan kom je oog in oog met de onderbroekenkoning himself.
Snelvuur uit twee pistolen tegelijk is het enige wat hem eronder krijgt, maar vergeet je dekking niet.

SEGA MEGADRIVE
Import • Prijs: ƒ 159,00;

RAPPORT

GRAPHICS 7,0

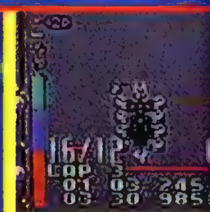
GELUID 7,0

- ▲ je wordt gewaarsc…
voor moeilijke boc…
- ▼ je bent erg kwetsb…
- ▼ geen overzicht ov…
het parcours

TENMINSTE SPEELBAAR TO…
TWEE MAANDEN NA AAN…

AKTIE

7



Pitsstop

Een race-spel met een overvloed aan mogelijkheden.
Je kunt kiezen uit drie moeilijkheidslevels, vier spelconstructies, vierentwintig circuits, achtenveertig coureurs en vierentwintig teams. Heb je dat eenmaal achter de rug dan moet je nog eens een keer je hele auto na

SN…
Prod. Import…
Fabrikan…

ATTLE GRAND PRIX



Maar dat is helemaal niet wat ik van een race-spel wil! Ik wil door de bochten scheuren, in de vangrail terecht komen en mijn tegenstanders van de weg drukken. Dat is met dit spel zo goed als onmogelijk. Onstuimig rijden wordt hard bestraft. Voor je het weet lig je op je motorkap en uit de race.

KEES



gaan lopen.
Als je dan na een uur eindelijk uit de startblokken kan wegschieten kom je tot de conclusie dat Battle Grand Prix wel erg gewoontjes is. Een degelijk race-spel dat overzichtelijk is en met beleid en trouw gemakkelijk tot het laatste level gespeeld kan worden.

F1 SUPER DRIVING

Aguri suzuki

Het is altijd al mijn droom geweest om te racen tegen de grote van deze aarde. Een droom die onverwachts in vervuling ging toen de legendarische wegpiraat Aguri Suzuki mij aanbood om onder zijn begeleiding eens keer in een Formule 1 te rijden.

RAPPORT

GRAPHICS 8,5

GELUID 8,0

- ▲ Er zijn nauwelijks regels
- ▲ griezelig realistisch
- ▼ Geen bloemenhulde na overwinning
- ▼ Ik wil nog harder

TENMINSTE SPEELBAAR TOT VIER MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

8,5



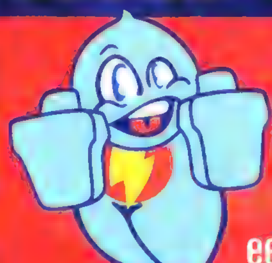
De race in volle gang

LINKS REMMEN, RECHTS GASSEN

Dat ik geen rijbewijs heb is geen probleem, de verkeersregels zeggen coureurs zoals Aguri en Mansell niet zo veel. "Zolang je maar weet dat je remt met links en gas geeft met rechts." Na een paar proefrondjes te hebben gereden ben ik klaar voor het volgende trainingsonderdeel: het VS. Aguri level. In dit level kan ik kiezen uit zestien verschillende circuits verspreid over de planeet. Aguri adviseert mij over de obstakels van ieder parcours en over de aanpassingen die aan mijn F1 moet aanbrengen naar gelang het weertype. Hij is waarschijnlijk net zo verbaasd als ik ben wanneer ik hem al na een paar ronden voorbij suis.
Genoeg getraind, ik ben klaar voor de Championship. Een keiharde race tegen de meest beduchte coureurs van deze eeuw (waar is Jantje Lammers ?). We beginnen in Zuid Afrika. En al snel heb ik door hoe ik deze veteranen te snel af kan zijn.

STRATEGISCH REMMEN

Maak bijvoorbeeld een pitstop wanneer je merkt dat je banden hun grip op de weg verliezen. Doet dat wel snel want de klok en je tegenstanders stoppen dan niet. Gebruik sp-gas om snel weer de topsnelheid van 350 kilometer per uur te halen. Probeer te voorkomen dat je een andere auto van achteren raakt maar stap gerust op je rem als je een tegenstander aan je staart hebt hangen, dat schakelt hem weer een paar seconden uit. Om jezelf een overwinning te garanderen moet je vooral veel lef hebben en met het gaspedaal tegen de grond door levensgevaarlijke bochten scheuren. De door de computer voorgeprogameerde top-coureurs zijn daar namelijk te schijterig voor. Wanneer je vijf races lang bij de eerste vier bent geëindigd heb je genoeg punten om je V8 motor in te ruilen voor een zwaardere V10, dan ben je dus echt niet meer te stoppen.



F1 Super Driving is het tofste race-spel dat ik ooit gespeeld heb (de arcade-knaller Virtuel Racing even daargelaten). Er is een ruime keuze aan verschillende auto`s en technische aanpassingen maar gelukkig niet veel overbodige poespas. Alle wetenswaardigheden zijn op het scherm aangegeven en de graphics zijn simpelweg schitterend.

KEES

ES
Prijs: ƒ 159,00; …udson Soft;

SUPERNES
Prijs: ƒ 179,00; Fabrikant: Altron Import

DARKLANDS

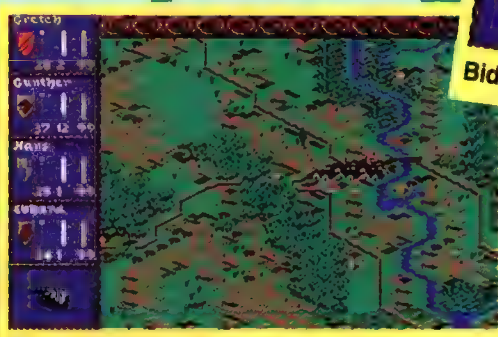
BIJGELOOF IS WERKELIJKHEID

Darklands is een avontuur dat zich voor de verandering afspeelt op een werkelijk bestaande plaats in een werkelijk bestaande tijd: het 15e eeuwse Duitse rijk. De programmeurs streefden hierbij naar historische nauwkeurigheid, iets waarin ze zeer goed zijn geslaagd. Met veel precisie zijn kleding, wapens en kastelen weergegeven. Het grootste verschil met de realiteit betreft het bijgeloof; als men in het 15e-eeuwse Duitsland geloofde dat iets waar was, dan is het in Darklands werkelijk waar. Bidden tot een heilige zal daarom zeker resultaat hebben, en deugd en gebed, maar ook magische bezweringen en vervloekingen zijn net zo belangrijk als gevechtservaring en geld.
Deze realiteit maakt vooral het vechten niet bepaald makkelijker, maar wel veel **SPANNENDER**

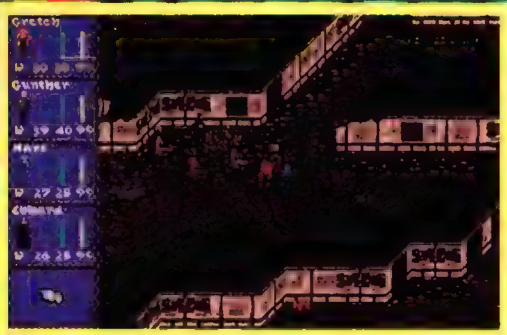
De vijand lijkt namelijk af en toe verstand te hebben, in ieder geval van de strijd. Tegenstanders zijn zo slim om te bukken wanneer je een speer naar ze werpt, of ze komen heel sneaky uit de schaduw en en vallen je in de rug aan.
Om het niet te moeilijk te maken zijn er wel enige concessies gedaan. 4 of 5 personen tegelijk laten vechten is een te grote opgave voor zowel programmeurs als spelers. Daarom kun je tijdens een gevecht pauzeren (een klap op de spatiebalk) en je orders uitdelen. Je wijst aan voor wie de order bedoeld is, maakt duidelijk wat de order is (vaak is dat vechten of vluchten) en wijst aan op wie de actie gericht is. Nog een klap op de spatiebalk en de strijd kan beginnen.



Bidden tot een heilige kan resultaat hebben



Slap reisbeeld



Strijdgewoel

Dreig je toch te verliezen? Geef weer een klap op de spatiebalk en geef het bevel tot een strategische terugtocht.

Maar of en hoe je je **VIJANDEN** verslaat hangt op de eerste plaats af van je opleiding en ervaring, dingen die je zelf bepaalt in het begin van het spel.
Denk niet dat je in alles het beste kunt zijn, **SUPERHELDEN** bestonden niet in de Middeleeuwen. Je moet een evenwicht zien te bereiken tussen leeftijd en wijsheid, of als een roekeloze jongeling zonder verstand al zwaardvechtend ten onder gaan in de strijd tegen een onverschillige roofridder.

Darklands is een adventure zonder verhaal: je krijgt alleen de ingrediënten voor een verhaal, maar dat maak je verder helemaal zelf. Van tevoren ligt niets vast over de manier waarop je iets moet oplossen, en of je het wel kàn oplossen. Het verloop van je avontuur hangt helemaal af van de plaatsen die je bezoekt, de mensen die je spreekt en de dingen die je kan. En het tijdstip waarop je dingen doet. En als je een game niet bewaart, dan is er zelfs geen garantie dat die geheime bergplaats of die gelukkige vondst volgende keer ook op die bepaalde plek aanwezig is. De grenzen van het spel worden zodoende vooral bepaald door je **EIGEN FANTASIE**, en door de realiteit van het Heilige Roomse Rijk.

En het doel van dit alles? Het vergaren van roem. Jawel, je doet het voor de eer. En als je niets om eer geeft, speel het dan gewoon voor je plezier. En natuurlijk om te winnen.



Darklands is een adventure waarin de historische werkelijkheid van de Middeleeuwen en de logica van alle tijden een grote rol spelen. Een goed wapen hebben is niet voldoende, je moet het ook weten te gebruiken. Soms weten de leden van je gezelschap het zelfs beter dan jij, en weigeren om verder te vechten, of ze volgen je orders niet op. Dan maar wat alchemie proberen, maar als je de verkeerde ingrediënten gebruikt moet je niet gek opkijken als je daarbij de herberg opblaast.
Dan maar terug naar school?

BEN

RAPPORT

GRAPHICS 8,0

GELUID 6,0

▲ Zeer uitgebreid adventure

▲ Historische precisie

▼ Reizen van stad naar stad gaat zeer knullig

▼ Matig geluid

TENMINSTE SPEELBAAR TOT ACHT MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

8

PC

Prijs: ƒ 149,00 • Fabrikant: Microprose
Systeemvereisten: 386 PC of beter • 2 Mb RAM • 18 Mb schijfruimte • muis aanbevolen

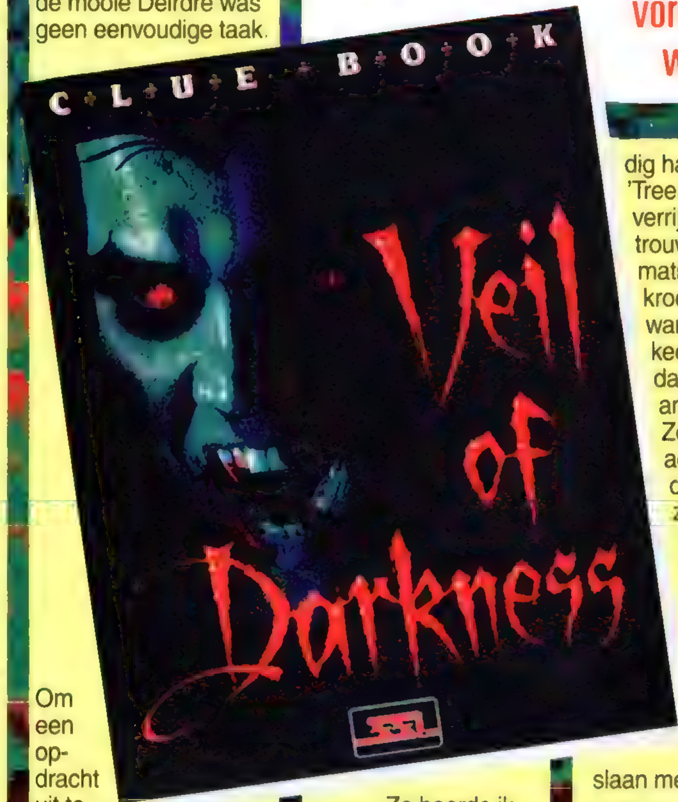
VEIL OF DARKNESS

Ik wist dat er iets verschrikkelijks ging gebeuren. Ik had er m'n hele leven op gewacht. Alleen de vorm waarin het zou komen was een verrassing.

VOOR MIJ begon het allemaal toen m'n vliegtuigje op een stormachtige nacht neerstortte boven een kleine vallei in een uithoek van Transsylvanië. Onbekenden redden mij uit het wrak en brachten mij naar het huis van ene Kirill. Dankzij de goede zorgen van zijn dochter Deirdre was ik al snel weer op de been. Kirill vroeg mij om een wederdienst, die ik natuurlijk niet kon weigeren. Of ik een uitgeleende hamer wilde terughalen bij de buurman. Dat was alles. Ik ging naar de buurman en vond de hamer in een klein kamertje achter de boekenkast in de kelder... naast het uiteengereten lijk van de ongelukkige die de hamer had geleend.

VRESELIJKE WRAAK

Toen ik Kirill de hamer teruggaf, vertelde hij mij dat ik was voorbestemd om 'The Prophecy' te vervullen, een serie gevaarlijke opdrachten die mij uiteindelijk zouden brengen tot het aangezicht van Kairn, een machtige **VAMPIER** met een tragisch menselijk verleden.
Ooit was hij de zoon van de koning van Csarda, tot zijn vader zijn geliefde doodde en hem dwong haar bloed te drinken. Kairns wraak was vreselijk. Hij vermoordde zijn vader en zijn broers en werd vrijwillig een vampier, gevoelloos en gewetenloos; zijn manier van overleven in een wereld die hem het enige ontnam waar hij ooit echt van hield. Het redden van de vallei en -je raadt het al- de mooie Deirdre was geen eenvoudige taak.



Om een opdracht uit te voeren moest ik vele schijnbaar zinloze gesprekken voeren met de bewoners van de vallei, die door hun landgenoten ook wel NPC's (Non Playing Characters) genoemd worden. Maar schijn bedriegt; in de opmerkingen van de NPC's zaten verborgen **TREFWOORDEN** die ik kon gebruiken om meer informatie los te krijgen.

Zo hoorde ik hoe iemand de barkeeper om een vuurtje vroeg. Toen ik zelf lucifers nodig had, kreeg ik die pas toen ik de barkeeper om een 'light' vroeg.

IEDEREEN KAN EEN WEERWOLF ZIJN

Achteraf hoorde ik van het bestaan van een Clue Book, waarin precies staat hoe ik alle opdrachten had kunnen uitvoeren. Het is me een raadsel waarom ik dat boek niet meteen met 'The Prophecy' kreeg. Het zou me heel wat moeite bespaard hebben als ik eerder had geweten dat 'The Cup of Life' in de kroeg stond en dat ik die nodig had om de 'Tree Man' te laten verrijzen. Ik was trouwens regelmatig in die kroeg te vinden, want iedere keer hadden ze daar wel een ander nieuwtje. Zo kwam ik er achter dat ik de vleermuizen het beste kon verslaan met een hooivork die ik bij de boerderij had gepikt, dat ik de skeletten kon verslaan met een knuppel die ik in het klooster vond, dat ik voor de zombies een zilveren zwaard moest laten maken en dat zilveren kogels heel geschikt zijn om het onheilige leven van een weerwolf te beëindigen. Hoe ik die weerwolven vond? Gewoon door iedereen er van te beschuldigen dat hij of zij er een was. Terugkijkend moet ik zeggen dat er niets gaat boven het doden van een vampier en de hand winnen van een **SCHONE MAAGD**, als je tenminste een man bent bij wie het avontuur in het bloed zit. Als je een vrouw bent, tja, dan heb je pech gehad. Al red je tien keer het dorp en versla je honderd vampiers, haar hand zul je dan niet krijgen.
Dan rest je nog maar één ding: op naar nieuwe avonturen.

RAPPORT

GRAPHICS 7,0

GELUID 6,0

▲ Drie vechtniveau's (easy, simplified, full)

▲ Veel opdrachten

▼ Zonder hintboek zeer moeilijk

▼ Het lange intro kun je niet overslaan

TENMINSTE SPEELBAAR TOT VIER MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

7

Veil of darkness was voor mij een 'adventure' met een weinig orgineel verhaal -ik kende het verhaal van Dracula- maar met moeilijke opdrachten. Alleen vond ik dat lange intro zonde van mijn tijd. Er was een vampier te doden, een dorp te redden en geesten, skeletten, banshees, reuzenvleermuizen en zombies te verslaan.

BEN

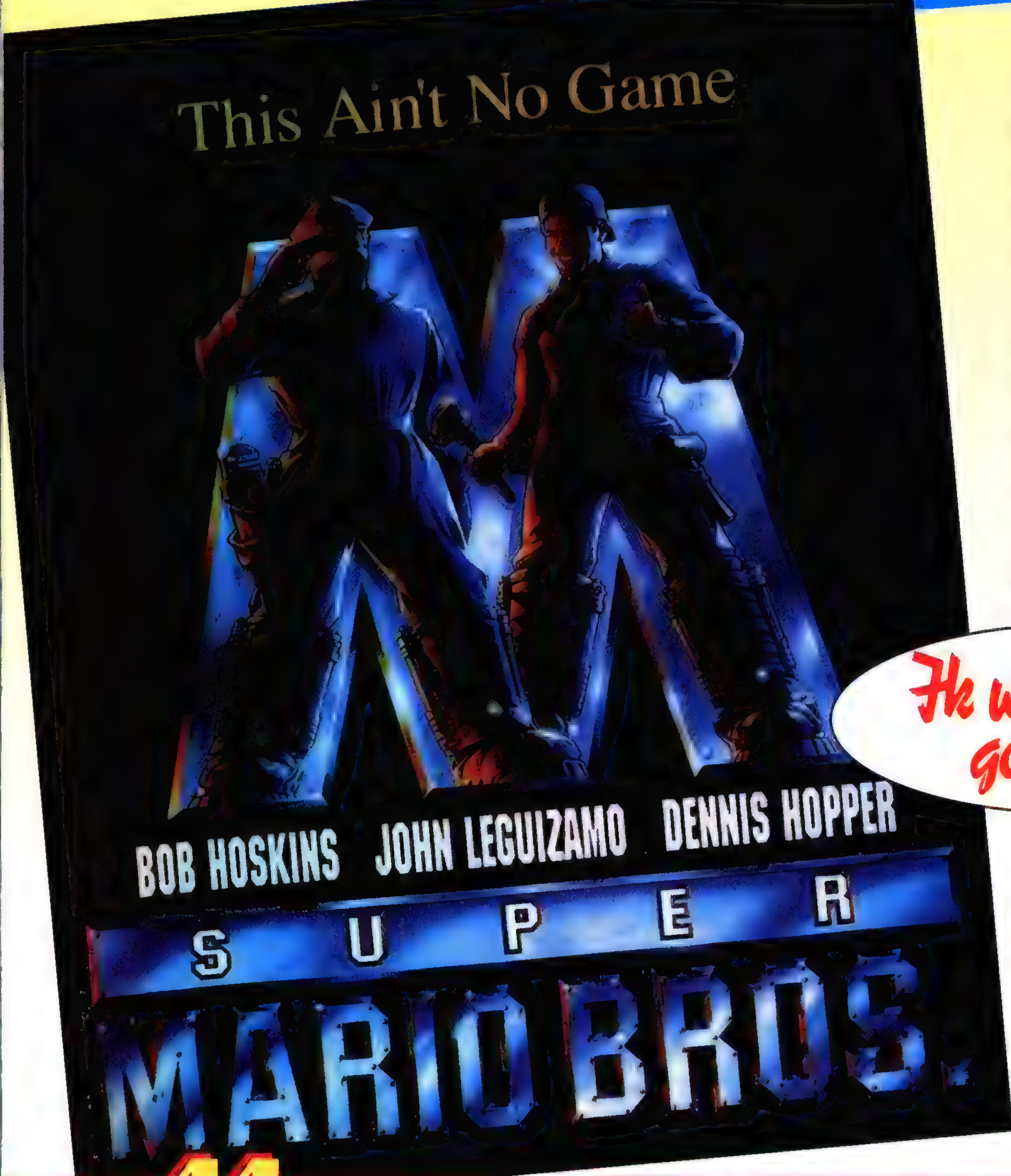
PC
Prijs: ƒ 109,00 • Fabrikant: Strategic Simulations Inc.
Systeemvereisten: 286 PC of beter • 564 Kb RAM • 1 Mb EMS • 8,5 Mb schijfruimte • muis aanbevolen


STRAIGHT FROM
THE WORLD OF NINTENDO
STARWING™
REAL VOICES 3-D EXPERIENCE + REAL SOUNDS
STARRING FOX Mc CLOUD, FALCO LOMBARDI,
PEPPY HARE AND SLIPPY TOAD
DIRECTED BY THE PLAYER: YOU!
SUPER FX
EEN 3- DIMENSIONALE BELEVENIS MET
NATUURLIJKE BEWEGINGEN EN HIFI STEREO GELUID
NOW YOU'RE PLAYING



VITH SUPER POWER
Award '93
AUDIO VIDEO
DOOR AV-TOTAAL UITGEROEPEN
TOT VIDEOGAME VAN HET JAAR 1993

MARIO, DE MAN ACHTER HET MANNETJE: "Natuurlijk heb ik ook problemen"



Power Unlimited presenteert met trots een exclusief interview met Mario. Hij weigerde altijd de pers te woord te staan maar onze reporter Kees de Koning heeft toch kans gezien om de besnorde loodgieter te spreken te krijgen.

Wanneer ik de oprijlaan van Mario`s kapitale huis in Donut Hills oploop rent het dinosaurusje Yoshi mij al kwispelend tegemoet. Mario staat in de deuropening en schudt stevig mijn van de zenuwen trillende hand. Het is tenslotte een grote eer om als eerste de kans te krijgen deze levende legende te interviewen.

Ik word er niet goed van!

Mario draait alweer een flink aantal jaartjes mee. Hij is wat je noemt de nestor van de computer-spelletjes. In 1981 was hij voor het eerst te zien in het spel Donkey Kong waarin hij het moest opnemen tegen een gigantische gorila die de prinses gevangen hield. In 1983 kreeg Mario samen met zijn broer Luigi een eigen spel, Mario Brothers. Vanaf dat moment is het met deze Amerikaans-Italiaanse loodgieter alleen maar beter gegaan. De tijd dat hij 's nachts uit zijn bed gebeld werd om een afvoer te ontstoppen is voorgoed voorbij, want tien jaar na zijn eerste spel is Mario wereldberoemd.

GOOTSTEENTJE

Mario heeft zich terug getrokken uit het loodgie-



tersvak en geniet met volle teugen van zijn roem. "Heel af en toe wil ik voor mijn plezier nog wel eens een gootsteentje doorprikken bij vrienden." Mario is wereldberoemd. Niet alleen de spelletjes vliegen als warme broodjes over de toonbank (van Super Mario Bros 3 zijn 500 miljoen exemplaren verkocht) maar ook de Mario-shirts, Mario-klokken, Mario-rugzakken, Mario-strips en ga zo nog maar een uurtje door.

PETJE AF VOOR BOB

Het nieuwste produkt in deze reeks is de speelfilm Super Mario Bros die binnenkort in de bioscoop komt. Mario wordt daarin gespeeld door Bob Hoskins (die eerder tegenspeler was van Roger Rabbit). De rol van zijn broer Luigi wordt vertolkt door John Leguizamo. Mario zelf heeft de film net gezien en is erg enthousiast. "Het is wel raar om te zien hoe iemand anders probeert jou te zijn. Maar petje af voor Bob Hoskins, hij heeft het goed gedaan.
De film lijkt in de verste verte niet op een van mijn spelletjes en dat is natuurlijk heel goed. Je ziet ook aan de manier waarop Hoskins speelt dat ie waarschijnlijk nog nooit in zijn leven een Game boy in zijn handen heeft gehad. Hij is zodoende op een frisse manier met mijn karakter aan de slag gegaan."

STOERE ANGSTHAAS

De film begint in Brooklyn, de vroegere woonplaats van Mario. Van daaruit gaan de Mario Brothers naar Dinohattan. Ze zijn op zoek naar Koopa, die een duivels plan heeft om er weer een puinhoop van te maken. Uiteraard zijn ook prinses Daisy en Yoshi te zien in deze film. Wat anders is dan bij de spelletjes is dat Luigi eigenlijk veel stoerder is dan Mario.
"Ja, daar moest ik wel om lachen. In het echt is Luigi juist de angsthaas en ik..., nou ja, ik ben dus meer de held.
Maar goed, ik kan me daar niet druk om maken. Het is maar een film." Als ik Mario vraag hoe de relatie tussen hem en zijn jongere broer in het dagelijks leven is wordt hij kwaad. "Ik heb je hier niet uitgenodigd om je in mijn privé-leven te laten wroeten", bijt hij mij toe en vervolgens staat hij op en loopt driftig naar de keuken.

SUPERSTER

Ik voel me een beetje schuldig maar ik heb ook geen behoefte om hem achterna te gaan. Als journalist is het tenslotte mijn taak de waarheid te achterhalen en de geruchten rond Luigi zijn hardnekkig en veelvoudig. Hij zou, in tegenstelling tot Mario die ondanks alle roem een rustige en bescheiden man is gebleven, het leven leiden van een heuse superster en zich te goed doen aan snelle auto`s en veel vrouwen.
Mario zou, zo zeggen de geruchten, geprobeerd hebben zijn broertje tot de orde te roepen. Dat is Luigi in het verkeerde keelgat geschoten en momenteel wordt beweerd dat de twee niet meer tegen elkaar zeggen dan het hoognodige.

ALLEMAAL LEUGENS

Een ander gerucht is dat de relatie tussen Mario en zijn vriendin prinses Daisy een zware crisis ondergaat. "Al die roddels zijn allemaal leugens!" roept Mario als hij de kamer weer binnen loopt met een schaal pizza-snacks. Alsof hij mijn gedachten kon lezen. Ik voel me rot dat ik zo door heb gezeurd en merk dat het schaamrood me op mijn kaken staat. "Maak je geen zorgen, ik begrijp wel dat je dat soort dingen wilt weten. Maar iedereen let nu zo op mij. Ik word er niet goed van. Natuurlijk heb ik ook problemen, net als jij, maar dat zijn toch mijn zaken ?"
Zwijgzaam smullen we van de pizza-snacks. Die zijn gemaakt volgens een recept van Mario`s moeder. Mario gaat nog steeds iedere zondag bij haar op bezoek in Brooklyn. Traditionele familiewaarden zijn erg belangrijk voor hem. "Al dat succes is betrekkelijk. Ik geniet er van maar ik ben mij er ook van bewust dat het ieder dag over kan zijn."

KONING SONIC?

Als Mario mij een half uurtje later op de bus terug naar Amsterdam zet vraag ik hem wat hij zou doen als hij op een dag van de troon wordt verstoten door Sonic. "Hahahahah, door een stekelvarken ? Nee, dat denk ik niet. Ik vind hem een geschikte peer, maar hij moet nog een hoop leren.
Ik bedoel, Sonic 2 komt in de buurt van een leuk spelletje, maar het blijft natuurlijk een beetje amateuristisch. Mocht het er ooit echt van komen dat ik al mijn verworven rijkdom kwijt zou raken, dan zou ik er geen traan om laten. Zolang ik mijn gezondheid heb en mijn familie dan ben ik gelukkig. Dan ik ga met even veel plezier weer loodgieteren."

Kees

WOLFENSTEIN-3D2

Hoewel Spear of Destiny een vervolg is van Wolfenstein lijken deze spellen ontzettend veel op elkaar. Velen vragen zich waarom dit zo is. Hebben de creatieve mensen van Id Software geen tijd of zin om iets nieuws te bedenken of is er meer aan de hand? Power Unlimited stuurde een getrainde vrijwilliger naar hun hoofdkwartier om deze zaak te onderzoeken. Een reconstructie.

De 'Lans van het Lot' is volgens de overlevering de speer waarmee J. Christus werd gestoken toen hij aan het kruis hing. Aan deze speer werden later magische krachten toegedacht. Wie de speer had zou onoverwinnelijk zijn, en onsterfelijkheid kunnen bereiken. Onder meer Karel de Grote, Hannibal en Napoleon zouden de speer in bezit hebben gehad. De laatst bekende bezitter was A. Hitler. Wat er met de speer na de Tweede Wereldoorlog is gebeurd is niet bekend, al beweren de schrijvers van de handleiding van Spear of Destiny ten onrechte dat de speer nu veilig in een museum ligt.



Druk de M in tijdens het opstarten voor meer muziek terwijl je vecht



Wil je meer gratis ammo? Tik MLI





Schiet hem in zijn rug; in oorlog en liefde mag dat



Op level 4 is een geheime lift naar geheim level 19

Na een succesvolle ontsnapping uit kasteel Wolfenstein keert B.J. Blazkowicz terug naar het hoofdkwartier. Vermoeid zinkt hij neer in een van de lederen fauteuilles in het kantoor van de spelletjesbaas.

- *Nieuwe stoelen?*
- Ja. Ik wil ook een nieuw bureau en nieuw tapijt.
- *Betekent dat, dat ik weer...*
- Ja, ik vrees van wel, we hebben al een nieuw concept bedacht. Deze keer moet je als een moderne Sherlock Holmes vreselijke moorden oplossen.
- *Zonder zelf te schieten?*
- Ja. Hoe vind je dat?
- *Dom.*
- Hoezo dom, wat nou dom!

B.J. vraagt zich af hoe hij deze op geld beluste spelletjesbaas kan uitleggen dat hij een IQ van een idioot heeft en dat hij zich alleen goed voelt met een zware gun in zijn handen en vijanden om neer te maaien. Hij kent eigenlijk maar één manier om gelijk te krijgen en trekt zijn pistool.

- *Nee, Holmes sucks!*
- Wwwaattt je wilt, alles wat jij wilt.
- *Mooi, tenslotte heeft Arnold ook weleens een film geregisseerd, of was het Stallone?*
- Hoe wil je het hebben?
- *Trek om te beginnen maar weer eens wat van die Duitse militairen uit de kast en een stuk of 20 doolhoven. Oja, die vent in die robot, hoe heet die eikel? A. Hitler? Ja die, die wil ik niet. Laat hem maar zitten en geef me iets echts gevaarlijks. En er moet ook een gevaarlijke missie inzitten, iets artistieks, kan ik niet wat kunstschatten jatten?*
- Nou, lijkt dat je een goed idee, kunst van de Duitsers pikken?
- *Ja, maar geen kunst, maar wapens, ja wapens.*
- Wapens dus, hmm, laat me eens denken, wat dacht je van de Spear of Destiny?
- *De spear of wat ?*
- Destiny,weet je niet wat dat is, dat is...
- *Laat maar, klinkt goed, maar ga niet uitleggen wat het is, OK.*
- Goed, goed. We houden ons aan dezelfde formule, ja? Zo wil je dat toch?

Op het gezicht van B.J. komt een tevreden grijns.

En omdat spelletjesmakers vandaag de dag niet veel bij de figuren die ze hebben ge-creëerd in de melk te brokkelen hebben en omdat de spelletjesbaas een nieuw interieurtje wil, hebben ze het maar zo gelaten.

Game girl

RAPPORT

GRAPHICS	8,0
GELUID	8,0

▲ Overtuigend 3-D

▼ Alleen voor schietliefhebbers

TENMINSTE SPEELBAAR TOT ZEVEN MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

8

PC

Prijs: ƒ 119,00 • Fabrikant: Id Software; systeemvereisten: 286 PC of beter • 1 Mb Ram • 3,5 Mb schijfruimte; muis en joystick is mogelijk, maar maakt spelen moeilijk; soundblaster aanbevolen

The shadow and the flame

PRINCE OF PERSIA 2

En de prins van Perzië en de prinses leefden nog lang en gelukkig? Bepaald niet. Na amper een week van zwijmelen in gezelschap van zijn bruid moet de prins er al weer aan geloven. Er is een imitator in het paleis van de sultan die de naam en de bruid van de prins steelt. Die imitator is de kwade vizier Jaffar, die zo probeert het koninkrijk van de Sultan te stelen. Maar dat pikt de gevangen genomen prins niet. Zijn naam stelen, daar kan hij mee leven, maar zijn bruid... de prins ontsnapt dus en gaat op zoek naar de imitator.

De speler helpt de prins bij deze zoektocht, die losjes is gebaseerd op de Arabische vertellingen uit Duizend en Eén Nacht, door hem te leiden door 15 verschillende levels, waarbij er puzzels zijn om op te lossen -meestal zoeken naar de uitgang- paleiswachten om tegen te zwaardvechten en magische wezens om plat te branden. De muziek hierbij klinkt gepast Oosters en de graphics zijn zoals we die van ontwerper Jordan Mechner mogen verwachten: zeer vloeiend en levensecht.

Maar wees gewaarschuwd, prinsessenredders. De puzzels in Prince of Persia 1 waren nog relatief eenvoudig op te lossen. In 'The Shadow and the Flame' zijn ze een stuk moeilijker. Ook het zwaardvechten vereist meer behendigheid en snelheid. Vaak komen de paleiswachten al aanstormen wanneer je zelf nog maar net naar het volgende scherm bent gesprongen. Je kunt niet rennen met een zwaard in je handen en die seconde die je nodig hebt om je zwaard te trekken is soms al voldoende om je de dodelijke steek toe te brengen. Verder ben je ook nu weer aan een tijdslimiet gebonden, al begint de klok pas te lopen na het derde level.

De ondertitel 'The Shadow and the Flame', waar dat op slaat? Op de prins natuurlijk. De 'Shadow' is de schaduw die er van de prins overblijft wanneer hij uit zijn lichaam treedt en 'Shadow Man' wordt (een uit de hand gelopen experiment van de vizier dat mogelijk is bij krachtniveau 8). De 'Flame' is een magisch vuur dat je op een gegeven moment in plaats van je zwaard kan gebruiken. Jaja, het blijft tenslotte een sprookje, en daarin moet zoiets kunnen. Hoewel, een sprookje loopt toch altijd goed af? **Ben**



Stilletjes ontsnappen is niets voor een prins



Jaffan vermomd als zichzelf



Een paleiswacht in de aanval

RAPPORT

GRAPHICS 8,0

GELUID 7,0

▲ Zeer vloeiende bewegingen

▲ Mooie geluiden

▼ Puzzels zijn soms zeer moeilijk

▼ Verhaal niet (meer) origineel

TENMINSTE SPEELBAAR TOT VIER MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

7



PC

Prijs: ƒ 119,00 • Fabrikant: Brøderbund Software Inc.
Systeemvereisten: 286 PC of beter • 564 Kb Ram • 6,5 Mb schijfruimte • Joystick en geluidskaart aanbevolen

CIVILIZATION

**Laatst kwam een quasi-intellectuele vriend mij op een mooie zomerdag lastig vallen met z'n klaagzang. 'Tjonge jonge, wat een zooitje is het op de planeet, nietwaar?'
Ik keek hem vermoeid aan maar zei niets. ' Een WAO-gat groter dan 't gat in de ozonlaag, botten en bloed in Joegoslavië en vergeet de walvissen niet!'
Zucht... 'Als 't aan mij lag dan gooiden we alle politici op een onbewoonbaar eiland. Zal je zien hoe goed het dan met...'
'Wat klets je nou man!' onderbrak ik hem.
'kun jij het soms beter!'
'Zeker weten!'**



Game Over!



De fantasie van een alles overheersende macht bood mij als jong knulletje een rustplek tussen het geweld van de verwarrende grote mensen-wereld. Met mij op de troon zou iedereen gelukkig, rijk en in in vrede leven. Helaas maakte Civilization voorgoed een einde aan deze overheerlijke illusie. Macht is gecompliceerd, iedere beslissing heeft een gevolg en bij iedere misstap... Ach, wat kan ik nog meer zeggen over Civilization? Oh ja. Meneer en Mevrouw de president, koning, keizer, admiraal en geachte premiers, alstublieft, speel Civilization, misschien leert u er nog wat van!

DAVID

'Okay, daar staat m'n Macintosh.' Geïrriteerd wees ik naar mijn speelgoed. 'Ik geef je 6000 jaar de tijd om de wereldgeschiedenis te herschrijven.'
'Tja, hmmm... m'n vrouw verwacht me thuis en uhh...'
Ik sleurde hem aan zijn arm naar het toetsenbord, dubbelklikte op het Civilization-ikoontje en duwde hem met kracht in de burostoel. Binnen een half uurtje had ik geen kind meer aan hem. Hij speelde namelijk god in Civilization, een beschavingsspel van Microprose waarvan pas geleden de Macintosh-versie uitkwam.

ZULU-CITY RULES!

Hij begon eenvoudig. 6000 jaar geleden struinden een paar Zulu-kolonisten door de graslanden, vonden een riviertje en voila, Zulu-City was born. 750 computerjaren later bloeide Zulu-City volop; met een klik van de muis liet mijn vriend wegen bouwen, akkers irrigeren en hangende tuinen construeren. Hij stuurde milities op ontdekkingsreis, stichtte nieuwe kolonies en steden en breidde zo zijn rijk langzaam maar zeker uit. De Franse, Babylonische en Mongoolse barbaren die de Zulu-milities op hun tochten tegenkwamen hakte hij zonder al te veel gewetenswroeging tot moes. De Zulu's ontdekten pottenbakken, het wiel, het alfabet en brons smeden en al snel volgden meer geavanceerde wetenschappen die leidden tot een nog sterker leger en verbeterde economische en sociale voorzieningen in de steden.

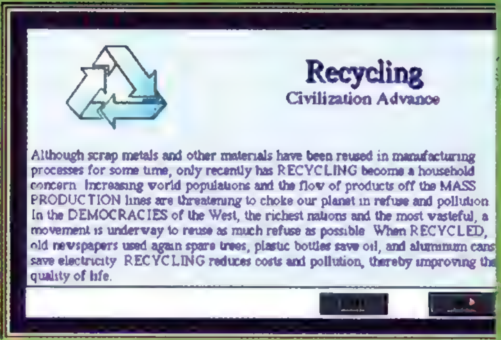
Zwalkend over de zeven zeeën veroverde de marine eiland na eiland en continent na continent. Bijgestaan door een groep electronische adviseurs zoals de belastingsman, de wetenschapper, de handelsspecialist, de militair adviseur en de stemmingsadviseur ontwikkelde hij Zulu-City tot 'het' cultureel centrum van het Zulu rijk. Hij hield opkomende beschavingen te vriend door vredesverdragen af te sluiten om die vervolgens schaamteloos te verbreken. De Zulu-cultuur ontwikkelde zich kortom in een rap tempo



Je leert er nog eens wat van

PC

Prijs: *ƒ* 139,00 • fabrikant: Micro Prose • systeem vereisten: z/w of kleuren Macintosh met minimaal 4 Mb RAM 5,5 Mb schijfruimte • systeem 6.07 of hoger (Color Quickdraw moet geïnstalleerd zijn) • 286 PC of beter 640K RAM • EGA/ VGA/MCGA • MS-DOS 3.0 of hoger • Roland, Adlib, Tandy, Sound blaster worden ondersteund



De online encyclopedie



Wat zouden die Russen van me willen?



Dit is mijn Babylonische rijk omstreeks 1802 na Christus. Hmmm de Russen hebben het op mijn toch al niet zo sterke rijk gemunt



tot een van de machtigste der aarde en het leek alsof niets de Zulu's kon stoppen.

ZULU-CITY SUCKS...

Maar macht maakt blind en dat geldt zeker voor iemand die die met een klik van de muis het lot van de wereld bepaalt.
En zo verging het mijn vriend ook.
Tot z'n stomme verbazing kreeg hij in het jaar 1250 de melding dat de Russen grote delen van zijn uitgestrekte Zulu rijk veroverden en zijn legers de zeeën in dreven.
De wijds verspreide legers konden de Russen onvoldoende tegenstand bieden.
Vervolgens vielen de Amerikanen aan en het rijk stortte pijlsnel in elkaar. Nu kwamen ook de vele ontevreden stedelingen in opstand. 'M'n infrastructuur naar de haaien!' jammerde mijn vriend. Eindelijk, hij begreep het.

EEN BEURT VAN 10 JAAR?

Infrastructuur is het sleutelwoord van het spel Civilization. In Civilization verander je de geschiedenis door te beslissen hoe een handjevol kolonisten zich zal ontwikkelen tot een wereldmacht. De economische, sociale en technologische beslissingen bepalen de duur en de loop van het rijk. Verover alle concurrerende wereldmachten binnen 6000 jaar of bouw een ruimteschip en bereik als eerste de planeet Alpha Centauri en je wint. De verscheidene vensters zoals bijvoorbeeld de wereldkaart zijn rechtstreeks uit de IBM-versie overgeheveld maar toch duidelijk. De speelbeurten verschillen in lengte van 1 tot 10 jaar, afhankelijk van het tijdperk. In de tijd voor Christus duurt een beurt bijvoorbeeld 5 of 10 jaar terwijl een beurt in de negentiende eeuw 1 jaar duurt. Het afnemen van het aantal jaren naarmate het spel de twintigste eeuw nadert geeft goed weer hoe ontwikkelingen zich in latere stadia van beschavingen versnellen. De kracht van het spel zit hem ook in de goed doordachte en uitgebreide achtergrond-informatie. 'Civilopedia' is een soort 'online' encyclopedie die tijdens het spel op een speelse wijze uitlegt hoe bepaalde ontwikkelingen de geschiedenis beïnvloeden; zeer leerzaam en tevens een manier om het spel te leren. Het spel brengt mogelijke ontwikkelingen zeer realistisch naar voren; spoorwegen construeren leer je pas nadat je bruggen kunt bouwen, kunt metselen en het wiel hebt ontdekt.



Er was eens...

RAPPORT

GRAPHICS 8,2

GELUID 8,0

- ▲ Uiterst leerzaam
- ▲ Grote variatie
- ▼ Oorlogssituaties hoogst onwaarschijnlijk

TENMINSTE SPEELBAAR TOT TWEE JAAR NA AANKOOP

TAKTIEK

89

OORLOG IS ONWAARSCHIJNLIJK

Alleen bij het oorlogvoeren zet ik toch mijn vraagtekens. Musketiers die straaljagers uit de lucht schieten? Met zwaarden bewapende milities die gepantserde tanks verslaan? Een beetje onwaarschijnlijk als je het mij vraagt. Toch, het spel boeit en boeit...

De klok naderde etenstijd. Vanachter de computer weerklonk triomfantelijk geschater, even later gevolgd door vloekend gegrom. De telefoon ging. 'Je vrouw aan de lijn,' riep ik door de kamer naar m'n vriend. 'Of je nog thuis komt om te eten?' 'Eten?' riep hij verontwaardigd. 'Wat nou eten! Ik heb belangrijkere dingen aan m'n kop. Ik zit met de Amerikanen om de onderhandelingstafel en die ondankbare honden in Zulu-City zijn alweer in opstand!'

BA



Turbotoad in turboglider



Nog een killertoaster

PSYCHO-PIGS

Commandant Dokter Vogel transporteert je naar Ragnarok, alwaar je een warm onthaal wacht. Bij de Nes- en Gameboy-versie van Ragnaroks World kom je meteen oog in oog te staan met de Psychopigs. De truc is om het initiatief te behouden. Als je aandacht eventjes verslapt dan ben je er geweest. Met wat geduld en handigheid ren je al snel Steltenloper tegen het magere lijf. Blijf laag en mik op zijn benen. Als je hem neergehakt hebt, pak dan zijn afgebroken poot. Hiermee kun je vernietigend uithalen naar de Vliegende Draak voordat die zijn specialiteit, de Toadslam, op jou uitprobeert.

LEVENS KRIJG JE NIET KADO

Bij het einde van level 1 wacht je nog een verrassing: de Supersteltenloper. Zorg dat hij je niet raakt, want levens krijg je niet kado bij Battletoads. Elke laatste kogel van de salvo's die Supersteltenloper afschiet, bevat een granaat die je terug kan gooien. Raak je de langbeen drie keer, dan zit je in het tweede level. Vanaf hier verschilt de basisversie van Battletoads op de Gameboy van die op de Nes en de Ragnarok Gameboy.

VLIEGENDE BROODROOSTERS

De basisversie gaat in level 2 over in een saai platformspel dat verder niet boeit. De andere versies daarentegen zitten boordevol aktie. Bij het tweede level moet je aan een zijden draadje afdalen in de Impact Crater, een smalle schacht in de grond. Aan de wanden kleven gemuteerde raven, die proberen je kabeltje door te pikken. Ben je hier langs dan zie je een soort vliegende broodrooster, de Retroblaster, die dodelijke energiegolven op je afvuurt. Je enige redding in deze fase is je stil te houden tegen de wand van de krater, je bouwt dan energie op. Heb je genoeg energie, zet jezelf dan hard af van de muur voor een Turbo Thwack, die de broodrooster op de schroothoop moet doen belanden.
Met deze informatie ben je al een aardig eindje op weg geholpen naar je einddoel, de Tower of Shadows, waar Zitz, Pimple en prinses Angelica gevangen worden gehouden.



Battletoads is niet echt origineel te noemen na het succes van de Turtles. Heel leuk aan dit spel is de grote hoeveelheid verschillende vijanden. Vooral bij de Nesversie komt er geen einde aan. Het geluid is cool, vooral als je het spel pauzeert, want dan klinken echte hiphopritmes. De kwaliteit van de graphics laat flink te wensen over; het overzicht is daardoor ronduit slecht. Omdat de Gameboy-versie rechtstreeks is overgenomen van de Nesprogrammering is op de handheld het beeld ook te onduidelijk. Over de basisversie van Battletoads op de Gameboy valt weinig goeds te melden. Alles wat je ziet is een onduidelijk beeld en saaie horizontale scrolling. Waar de Nesversie in uitblinkt is de aanvalstechniek van de Toads. Kiss-my-fist, Big Bad Boot en de Turbothwack zijn werkelijk vernietigende slagen, waarmee je soms twee vliegen (of beter nog: ruimtehuurlingen) in een klap te pakken neemt. Smullen maar! MICHAEL

NES
Prijs: ƒ 99,00 • fabrikant: Tradewest

TTLETOADS

RAPPORT
NES
Ragnarok's world

GRAPHICS 6,0
GELUID 7,0

▲ Veel verschillende vijanden
▲ Sterke aanvalstechniek
▼ Magere graphics
▼ Niet origineel

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE / TAKTIEK

7

Het gegeven is op deze kikkerpagina steeds hetzelfde: je bent een Toad en je bent er trots op, want je bent niet zomaar een Toad. Samen met Zitz en Pimple vorm jij, Rash, het paddentrio dat het moet opnemen tegen de verdorven Dark Queen. Die heeft zich met haar ruimtehuurlingen teruggetrokken in een donker hoekje van het heelal. Als de Toads Prinses Angelica escorteren naar haar thuisplaneet worden ze door de Zwarte Koningin ontvoerd en meegenomen naar Ragnarok, de thuisbasis van de Dark Queen.

RAPPORT
GAMEBOY
Basisversie

GRAPHICS 5,0
GELUID 6,0

▲ Aanvalstechniek
▼ Niet origineel
▼ Onduidelijk beeld
▼ Saaie scrolling

TENMINSTE SPEELBAAR TOT EEN MAAND NA AANKOOP

AKTIE / TAKTIEK

6

RAPPORT
GAMEBOY
Ragnarok's world

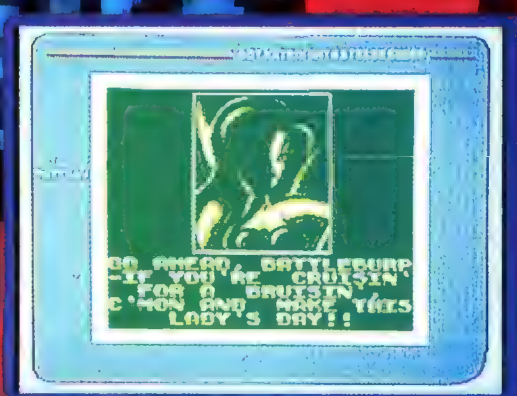
GRAPHICS 8,7
GELUID 7,7

▲ Veel verschillende vijanden
▲ Sterke aanvalstechniek
▼ Magere graphics
▼ Niet origineel

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE / TAKTIEK

7



The Dark Queen


Hornhead

GAMEBOY (basisuitvoering)
Prijs: ƒ 49,00 • fabrikant: Tradewest

GAMEBOY (Ragnarok's World)
Prijs: ƒ 89,00 • fabrikant: Tradewest

ZEN Intergalactic NINJA

RAPPORT

GRAPHICS 8,0

GELUID 8,0

- ▼ waanzinnige graphics
- ▼ veelzijdige opties
- ▼ vette aktie
- ▼ milieuvriendelijk

TENMINSTE SPEELBAAR TOT ZES MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE / TAKTIEK

9

PU Power Premium



Smog Area

Zen is een milieuactivist die zichzelf tot taak gesteld heeft de wereld van de ondergang te redden en de vloer aan te vegen met de stiekumerds, die onze Moeder Aarde onleefbaar dreigen te maken. Zijn tegenstanders zijn Lord Contaminous en zijn soldaten, de Wastoids die stuk voor stuk gekloond zijn uit de meest giftige afvalstoffen. Ze zijn taai, maar Zen is zelf ook goed uitgerust. Zijn krachtigste wapen is de Photonstick, waarmee je niet alleen daverend kunt uithalen, maar als je twee seconden de B-knop ingedrukt houdt ook een energiebal op je tegenstanders kunt afvuren. Je krijgt ook te maken met diverse tegenslagen zoals zure regen, vervuilde meren, giftige mist en radioactieve rivieren. Het enige wat je kunt doen om deze hindernissen te omzeilen is hard rennen of hoog springen. Als je met Zen alle nivo's bent doorgekomen, kom je oog in oog met Lord Contaminous, de grootste vervuiler aller tijden. Versla hem en de wereld is gered.



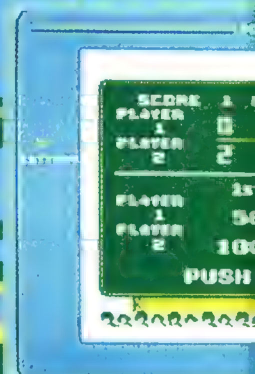
Zen Intergalactic Ninja is een megakanjer van een spel. Veelzijdige locaties, veel verschillende vijanden en vette actie. De moeilijkheden die je op weg naar Lord Contaminous tegenkomt zijn elke keer weer anders en de graphics zijn zelfs voor de Gameboy van uitzonderlijke hoge kwaliteit. Haal dit spel gerust in huis en als je dan ook nog voortaan je oude batterijen naar het chemisch verzamelpunt brengt, dan komt het met Moeder Aarde nog best wel terecht.

MICHAEL

GAMEBOY
Import • Prijs: ƒ 79,00
Fabrikant: Konami

TOP RANK TENNIS

Wie kan zich het eerste videospelletje herinneren dat je thuis op de tv kon spelen? Juist, dat was 'Pong!', een tennisspel waarin je door middel van draaiknoppen met twee witte balkjes een tennisbal naar elkaar toe moest kaatsen. Degene met het traagste reaktievermogen verloor. Pong! sprak niet erg tot de verbeelding, maar het spel zette wel de trend die geleid heeft tot de explosieve ontwikkeling op het gebied van videospelletjes.



Scorebord

RAPPORT

GRAPHICS 8,0

GELUID 7,0

- ▲ Mooie graphics
- ▲ Realistische spelregels
- ▼ Niet veelzijdig
- ▼ Snel reaktievermogen vereist

TENMINSTE SPEELBAAR TOT VIER MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE / TAKTIEK

7

TERUG IN DE TIJD

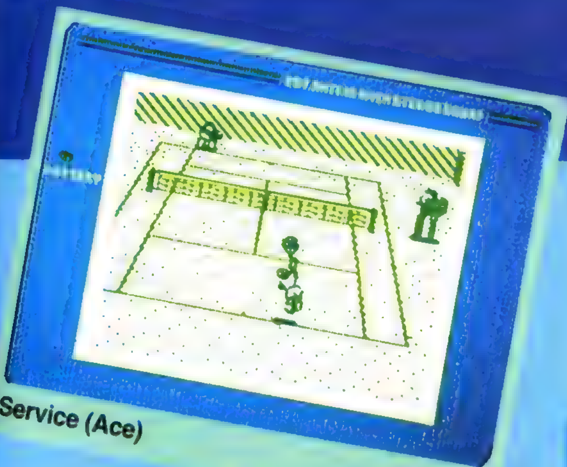
Met Top Rank Tennis vlieg je terug in de tijd en voel je weer hoe het is om steeds te laat bij de bal te zijn. Je speelt tennis tegen de computer of, als je een Game Link kabel hebt, tegen een van je vrienden.

Bij de service is, zoals zo vaak, de eerste klap een daalder waard. Je serveert het beste met de A-knop. Met één keer drukken gooi je de bal op en een tweede druk op de knop zorgt voor een knal van een service. Een goede timing is cruciaal: sla je te vroeg dan vliegt de bal in het net, ben je te laat, dan zeilt de bal over de base-line van je tegenstander.

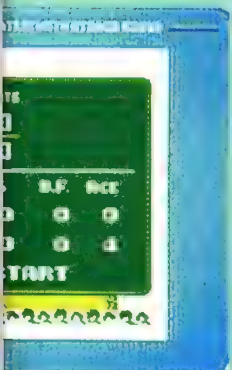
NET ALS IN HET ECHT IS DE STRATEGIE ZEER BELANGRIJK.

Stel jezelf goed op en zorg dat je na het ser-

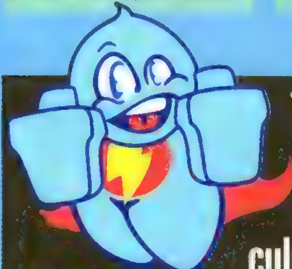
GAMEBOY
Import • Prijs: ƒ 69,00 • Fabrikant: Nintendo



Service (Ace)



veren meteen naar het net toeloopt. je hebt de keuze uit vier verschillende slagen, een topspinshot, een harde forehand, een sliceshot met veel effect en een topspinlob. Je tegenstander kun je zelf kiezen uit een wereldranglijst van honderd toptennisers. Uiteraard is de nummer één bijna onverslaanbaar dus begin gerust met nummer honderd om op te warmen.



Top Rank Tennis is niet het meest spectaculaire spelletje dat de laatste tijd op de Gameboy is uitgekomen, maar dit wordt ruimschoots goedgemaakt door de realistische spelregels en officiële puntentelling. Als je zelfs bij de als honderdste geplaatste speler als een idioot achter de ballen aan moet rennen en nog alles mist, kun je wel beter eerst even Pong! uit de kast halen om je reaktievermogen wat aan te scherpen.
MICHAEL

TOP GUN: GUTS & GLORY



Zo ongeveer moet Tom Cruise zich gevoeld hebben toen hij in de film Top Gun zijn Tomcat door het luchtruim joeg op zoek naar bogeys. En zo voel je je nou precies niet als je Top Gun Guts & Glory op de Game Boy speelt. Een Rolls Royce en een badkuip op wielen zijn nou eenmaal niet te vergelijken. De belangrijkste struikelblokken zijn het cockpituitzicht en de controls. De scenery laat werkelijk alles over aan je eigen verbeelding en sturen met de controlpad doe je op goed geluk, zwiepend van links naar rechts. De verschillende opties waaruit je kunt kiezen lijken bovendien te veel op elkaar. Weinig Guts, weinig Glory, een echte afzeikerd.
MICHAEL



Missile Lock

"Red alert, red alert, all pilots scramble." Je rustige middagdutje wordt wreed verstoord. De radarcentrale heeft twee ongeïdentificeerde vliegende objecten waargenomen. Geen tijd meer om je tanden te poetsen of te ontbijten. Je rent naar je gereedstaande F-14 Tomcat, springt in de cockpit en trapt de naverbrander flink op zijn staart. De stoomkatapult aan boord van de aircraftcarrier maakt dat alle lucht uit je longen geperst wordt: **AIRBORNE!**

DE VIJAND IS NIET MEER.

Al snel laat je het logge, kwetsbare vliegdekschip achter je. Op de boordcomputer bliepen twee snel naderende stipjes. Je stijgt tot 5000 voet en maakt een ruime bocht, zodat de invaders bij de dogfight de zon recht in hun ogen zullen hebben. Nietsvermoedend vliegen de vijandelijke jets richting vliegdekschip. De Sidewinders staan op scherp, even iets bijsturen en dan: Missile-Lock. Ook de intruders hebben nu door dat ze op de radar zijn waargenomen. Zenuwachtig met hun vleugels wiebelend proberen ze je nog af te schudden. Tevergeefs, je kent geen genade. Twee keer kort na elkaar druk je de vuurknop in: swooosh, swooosh. De vijand is niet meer.

RAPPORT

GRAPHICS 4,0

GELUID 4,0

- Treurige graphics
- Weinig actie
- Slechte bestuurbaarheid
- Alle spel-opties lijken op elkaar

TENMINSTE SPEELBAAR TOT EEN WEEK NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

4

GAMEBOY

Prijs: ƒ 69,00 • Import • Fabrikant: Konami

ROBIN HOOD

Opvallend dat met een film ook vaak een spel uitkomt: Robocop, Terminator, Total Recall, Aliens, etc. Natuurlijk komt met het kassucces `Robin Hood - Prince of Thieves' ook een spel uit. Stoere Kevin Costners en duistere kastelen zijn de ingrediënten, het resultaat is een spannend avontuur voor de Gameboy.



Bevrijd de gevangenen en je weet de weg



Titelscherm

WEG MET BLAUW BLOED!

In Engeland is het niet alleen nu, maar was het ook vroeger een chaos. Robin (nee, niet die van Batman) bindt de strijd aan tegen snode edellieden om de armen te beschermen, hun belastinggeld terug te jatten en de armlastigen met de buit iets minder arm te maken. De slechterikken hebben Peter Dubois,de beste vriend van Robin, wegens diefstal gevangen genomen. Een echte held laat het daar natuurlijk niet bij. Hij redt Peter zodat ze weer samen volksheldje kunnen spelen en fijn uit stelen kunnen gaan!
Als het spel begint staat Robin in een duistere kasteeltuin. Dichtbij wordt een vastgeketende man bewaakt door een duffe wacht. En kijk! Achter de sukkel ligt een zwaard! Robin pakt het op en, hak, klieft hem aan stukken. Meteen is de gevangene vrij. Robin kijkt nog eens om zich heen en vindt een sleutel, die na enig gewrik op de deur van het kasteel past. Binnen staat alweer zo'n zieligerd in de ketens. Met zijn goede hart helpt Robin de man uit zijn lijden en als dank wijst hij Robin de weg naar een grot. Na een gevaarlijke tocht door de grot komt Robin in een park. Of is dit Sherwood Forest?



Robin Hood - Prince of Thieves is een avontuur voor echte helden. Het is een typisch zoek-pak-vecht spel, waarmee ik bedoel dat je goed om je heen moet kijken. Pas na een tijdje vind je een boog waardoor je de echte Robin Hood kan gaan spelen.

BJØRN

RAPPORT

GRAPHICS 7,8

GELUID 7,0

- ▲ Spannend
- ▲ Zoeken naar attributen
- ▼ Enigszins knullige poppetjes

TENMINSTE SPEELBAAR TOT **VIER MAANDEN** NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

8³

GAMEBOY

Import • Prijs: ƒ 89,00 • Fabrikant: Mindscape

PRINCE

Wie wil er niet een prins zijn? Onder de vele spelletjes die er ondertussen zijn uitgebracht wemelt het werkelijk van de prins-spelletjes: Prince of Persia, Prince of Persia II, Prince of England en nu weer Prince Valiant.

DE ZWARTE PRINS

Prince Valiant speelt zich af in de middeleeuwen. In deze tijd zijn er twee krachten: licht en donker. Beide krachten beschikken over een sterk leger, met elk een aantal speciale strijders die unieke krachten bezitten. Ik kies voor de donkere kracht en moet met mijn leger de lichte kracht overwinnen.
No problemo... geef maar hier die M-16! Helaas hadden ze in die tijd geen M-16's. Ze hadden niet eens stiletto's. Ik zal het dus moeten doen met primitieve knuppeltjes en ander gerei. Op naar het front.
Op het front aangekomen ploeter ik mij door graanvelden en enge bosjes. Al stuiterend over hekjes en (palm?)bomen raap ik hier en daar een verrekijker op en zakjes geld. Wat ik hier mee moet wordt mij in het spel niet duidelijk. Zo af-en-toe stuit ik op een vijand en dan begint er een mat gevechtje waarbij mij zelfs in de hete middagzon het zweet niet uitbreekt. Uit verveling



Eindelijk, een tegenspeler



Wie het begrijpt, mag 't zeggen

VALIANT



Echt prinselijk heb ik mij niet gevoeld. Alhoewel het idee achter het spel best aardig is: strategie is belangrijk en ridders hebben altijd wel iets leuks. Maar van riddergevechten verwacht ik op zijn minst wapengekletter en triomfantelijke toeters en pauken. Nada dus. Het gestuiter door de eindeloze veldjes verveelt mij snel en er is niet genoeg aktie om de spanning er een beetje in te houden. Een lichtpuntje is wel dat er nogal veel opties zijn waarmee je de moeilijkheidsgraad kan verhogen. Hierdoor haalt deze prins nog net een voldoende.

BJØRN

RAPPORT

GRAPHICS 6,5

GELUID 5,9

- ▲ Veel instellingen mogelijk
- ▼ Weinig aktie en spektakel
- ▼ Verwarrend beeld

TENMINSTE SPEELBAAR TOT TWEE MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE – TAKTIEK

omcirkel ik een vijandelijk kasteeltje om het daarna zonder veel moeite in te nemen. Met even weinig moeite zet ik 5 minuten later mijn Gameboy uit...

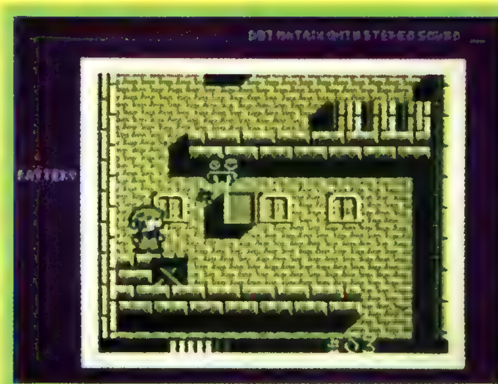
6²

GAMEBOY

Import • Prijs: ƒ 89,00 • Fabrikant: Ocean

MILON'S SECRET CASTLE

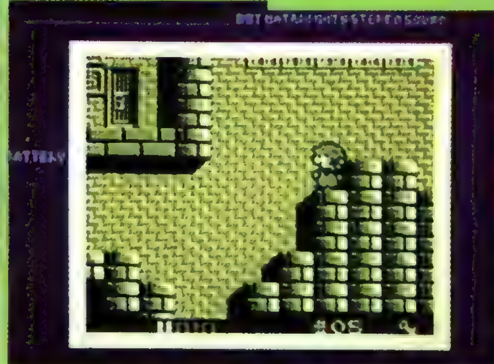
In het verre land Hudson communiceren de mensen met elkaar door middel van muziek. Helaas kan Milon niet zo goed zingen, dus gaat hij op pad om muziekles te nemen. Maar eerst nog de groeten doen aan koningin Eliza in Secret Castle.



De dood nadert

HET SPEL

Aangekomen bij het kasteel ziet hij dat er een hevig gevecht heeft plaatsgevonden. De slechte Warlord heeft het kasteel aangevallen en de koningin gevangen genomen. Barnaby, de tovenaar van het kasteel, vraagt Milon om hulp. Hij vertelt hem magische voorwerpen in het kasteel te verzamelen die Milon kunnen helpen. Hij krijgt alvast een magisch bubbelkanon mee om vijanden mee neer te knallen en verborgen voorwerpen aan het oppervlakte te brengen.
Soms is het moeilijk om voorwerpen te vinden omdat ze er pas zijn wanneer een ander voorwerp is gevonden. Dit klinkt verwarrend en dat is ook zo. Om bijvoorbeeld de eerste sleutel te vinden moet er eerst een bij weggelokt worden naar een bijennest. Gebeurt dit niet, dan ligt de sleutel ook niet op zijn plaats. Bij veel kamers is iets dergelijks het geval, dus kijk goed uit en ga af en toe terug naar plaatsen waar al gezocht is: er kan alsnog een belangrijk voorwerp liggen!



Zoek de sleutel en vind de deur



Erg origineel is Milon's Secret Castle niet. Er zijn al veel spelletjes uit (zoals Mario) waarbij er van plateau naar plateau gesprongen moet worden terwijl er overal magische voorwerpen verspreid liggen die moeten worden gepakt. Grafisch ziet het spel er goed uit, voor zover je dit van de Gameboy kunt zeggen.

BJØRN

RAPPORT

GRAPHICS 7,8

GELUID 7,6

- ▲ Leuk platformspelletje
- ▲ Tegelijk aktie en puzzelen
- ▼ Niet erg origineel

TENMINSTE SPEELBAAR TOT VIJF MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE – TAKTIEK

8³

GAMEBOY

Import • Prijs: ƒ 89,00 • Fabrikant: Ocean

SHINOBI II
The Silent Fury

Al duizenden jaren worden de vier Elementaire Kristallen door de ninja's van de Oboro school beschermd. De vier Kristallen zijn de thuisbases van de elementen lucht, water, vuur en aarde. Totdat de Techno-Warriors de Kristallen stelen, onder leiding van de Zwarte Ninja. Joe Musashi (beter bekend als de Rode Ninja) moet samen met de beschermers van de Kristallen zorgen dat de rust terug keert in NeoCity door de Zwarte Ninja te overwinnen. Voor de Rode Ninja is dit tot nu toe de gevaarlijkste missie die hij ooit heeft gekend.

[illegible]

Wat kan een ninja zoal? Sluipen, springen en zwaardvechten? Ja! Goed geraden. In het spel Shinobi II is dit dan ook waar je het mee zal moeten doen. De ninja baant zijn weg door NeoCity, waar hij meer dan eens de Techno-Warriors tegen het lijf loopt. Met één slag van zijn zwaard ploffen ze uit elkaar! Na elke level dat afgemaakt is komt er een nieuwe ninja bij om te helpen. Deze ninja beschikt dan weer over andere vecht-technieken. Samen moeten ze de tocht voortzetten, totdat ze bij de grootste en machtigste slechterik van NeoCity komen: de Zwarte Ninja...



Gek eigenlijk dat Shinobi II niet eerder voor de GameGear is uitgekomen. Het is zeker een goed spel om in de tram, op de fiets, of ergens in de Ardennen te spelen. Met passwords is het mogelijk om tussen levels te stoppen en dan later weer verder te spelen, zodat je ook nog even de omgeving kunt bekijken.
BJØRN

RAPPORT

GRAPHICS 7,8

GELUID 7,5

▲ Overzichtelijk beeld

▲ Uitdagend

▼ Alleen springen en hakken

TENMINSTE SPEELBAAR TOT VIER MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

8²



GAME GEAR
Import • Prijs: ƒ 109,00 • Fabrikant: SEGA

KRUSTY'S FUN HOUSE

Aey, aye Carumba! The Simpsons Super Hero, Krusty, is in the House! En wat voor een house, geen Gabberhouse, nee, je zit in Krusty's Freaky Funhouse.

BAR BQ

Krusty the Clown moet zo snel mogelijk alle ratten in het Simpson-museum in de val lokken. Een val die met 20.000 volt genoeg kracht heeft om dit kleine ongedierte te barbequen. (probeer dit alsjeblieft niet thuis, wij van PU zijn tegen dierenmishandeling) Krusty's Fun House bestaat uit vijf secties met ieder veertien levels. Als je begint sta je in een lange gang met allemaal gesloten deuren. Beproef je geluk en open er eentje. Achter elke deur zit een kamer, waar telkens vier ratten zich tegoed doen aan de proviand van de familie Simpson. In elke kamer is ook steeds weer een aantal blokken aanwezig, die je als hulpmiddel kunt oppakken en neerzetten waar je maar wil om de ratten te toasten.



SPUGENDE PIJPEN

Om het geheel nog gecompliceerder te maken loopt er een netwerk van pijpleidingen door de Fun House waarlangs de ratten opgezogen en elders weer uitgespuugd worden. Collecteer onderweg bonuspunten door tegen de Magic Bonus Blocks aan te schoppen. Elk Bonus Block heeft een verrassing, waarmee je soms zelfs een verborgen level kan bereiken.

RAPPORT

GRAPHICS 9,0

GELUID 9,0

▲ Supergraphics

▲ Supergeluid

▲ Originele opzet

▲ Groot bedieningsgemak

TENMINSTE SPEELBAAR TOT VIER MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

9

Power Premium



Een weergaloze MEGA-TOPPER! Prachtige graphics voor een handheld, een originele spelopzet en voor één keer is zelfs het geluid van de Gamegear van topkwaliteit. Laat je dit spel aan je neus voorbij gaan, dan maak je de blunder van je spelcarrière! MICHAEL

GAME GEAR
Import • Prijs: ƒ 109,00 • Fabrikant: Flying Edge

SPIDERMAN
Return of the Sinister Six

Eindelijk weer eens een platform-spelletje waar de vonken van af vliegen.

Dr. Octopus, de eeuwige aartsvijand van Spiderman heeft al zijn kwade krachten aangewend om, je raadt het al, de wereld heerschappij te veroveren. Hij wordt daarbij terzijde gestaan door de Sinister Six, zes van de meest meedogenloze misdadigers die op onze aardkloot opereren. Ze vechten samen met maar één doel voor ogen: de ondergang van Spinneman. Het wapenarsenaal waaruit de zes kunnen putten is zeer uitgebreid. Bliksemstralen, bubble-bots en fragmentatiebommen vormen nog maar een klein gedeelte van het ongemak, dat Spiderman op zijn jacht naar Dr. Octopus zal tegenkomen.





FASTEST WEB IN THE WEST

Vanzelfsprekend hoeft onze held zijn missie niet met lege handen te volbrengen. Spinnemans trukendoos omvat natuurlijk zijn beruchte Web-Slinger, waarmee hij niet alleen een klodder webmateriaal op zijn vijanden kan afschieten, maar bovendien, als hij in de lucht is ook nog aan het web van de ene plaats naar de andere kan slingeren. Om je op deze manier door de levels te bewegen hou je terwijl je springt de 1-knop ingedrukt en druk je tegelijkertijd op de 2-knop. Beweeg je snel door de levels en ga alleen de confrontatie met de boeven aan als je niet anders kunt, zo bereik je het snelst de volgende levels.

De sterke kant van Return of the Sinister Six zijn de uitgebreide mogelijkheden die je hebt om de spinnenkop door de levels te jagen. Saltospringen, webslingeren en muurkruipen gaat erg goed. Het bedieningspaneel van de Gamegear reageert direkt. Iets minder is de gecompliceerdheid van de aktie waardoor je af en toe niet meer weet of je van voren leeft of van achteren sterft.

MICHAEL

RAPPORT

GRAPHICS 8,0

GELUID 6,0

▲ Veel voortbewegingsmogelijkheden

▲ Mysterieuze verrassingen

▼ Complexiteit veroorzaakt chaotisch beeld

▼ Slecht geluid

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

7

GAME GEAR
Import • Prijs: ƒ 99,00 • Fabrikant: Flying Edge

VAMPIRE
Master of Darkness

Een klassiek verhaal. Vampiers als griezel-ingrediënt, Dr. Ferdinand Social als de held en Miss Julia Arkham als onschuldige sexy vrouw die natuurlijk ontvoerd is. Ferdinand moet gevaren trotseren als vleermuizen, weerwolven en in zwarte regenjas gehulde mannen met pistolen. Schiet op Ferdi, anders is het te laat en kan Julia niet meer gered worden. Zorg in de gauwigheid ook even dat alle vampiers worden uitgeroeid! Good luck Mr. Social!

Voorzichtig schuif ik de cartridge in mijn Gamegear. Je weet maar nooit wat er gebeurt, het spookt immers in dit spel! Ik beland in het schemerdonker ergens aan de oever van de Thames rivier in Londen. Stapje voor stapje loop ik naar voren, om dan weer hard terug te rennen omdat er een rode vleermuis krijsend mijn bloed opeist.
Vampire is een gevarieerd spel. Onderweg kunnen allerlei wapens opgepikt worden om nog effectiever de bezoekers uit de onderwereld te lijf te gaan. De vijanden deinzen voor niks terug. De Thames ook niet: één stapje in het vervuilde water garandeert een langzame maar zekere dood!

RAPPORT

GRAPHICS 8,0

GELUID 7,8

▲ Griezelige achtergronden

▲ Verschillende wapens

▼ Mr. Social kan niet zo goed springen

▼ Trage start

TENMINSTE SPEELBAAR TOT VIJF MAANDEN NA AANKOOP

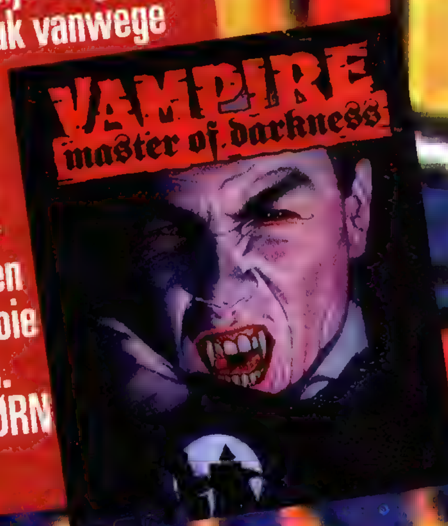
AKTIE — TAKTIEK

8



Voor mij als liefhebber van horrorfilms kwam Vampire als een geschenk uit de hel! Het aanvankelijk enigszins trage spel blijft leuk vanwege de griezelige omgeving, een overvloed aan vampiers, vleermuizen, voodoo en de wil om de mooie Julia te redden.

BJØRN



GAME GEAR
Import • Prijs: ƒ 99,00 • Fabrikant: SEGA

3COUNT BOUT

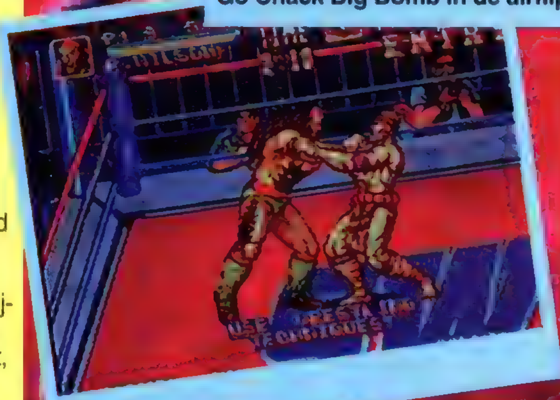
Vol verwachting zat ik in de zitzak zenuwachtig trommelend op Neo Geo gamepad mijn vingerspieren op te warmen voor de aankomende worstel wedstrijd...



Go Chack Big Bomb in de airflip



3 Count Bout



Wing 'm

Vlak voor de aanvang van de match passeerden tien potentiële worstel kandidaten de revue waarvan ik als coach achter de schermen één mannetje moest kiezen. Moeilijk, want allen waren mij onbekend en allen straalden het vereiste killer instinct uit. Na enige overweging viel mijn keuze uiteindelijk op Red Dragon, the Asian Assassin, vanwege zijn veelbelovende achtergrond. Zijn gezicht schildert hij bloedrood als waarschuwing naar zijn tegenstanders: "Ik heb net gechineesd met extra veel knoflook dus mijn adem is dodelijk!" Niet te weerstaan zo iemand, niet waar? Enfin, even later weergalmde de TV speaker: "Ladies and Gentlemen, we beginnen nu de officiële SWF worstel wedstrijd. In het blauw, de 248 pond zware Asian Assassin, Red Dragon! In het rood, de 180 pond zware Indiase Gandhara!" Gejuich. Voordat ik in kon ingrijpen trapte Gandhara Red vol in het gezicht, klom de touwen in en de schoft sprong met zijn volle gewicht bovenop mijn half bewusteloze mannetje. Als een bezeten coach ramde ik wild op de vier Neo Geo knoppen maar niets hielp. Het stuk tuig slingerde Red in een soort achterwaartse schoudergreep meerdere malen door de ring en voor Red en mij was het al snel Game Over. Ik schoof de schuld op te slappe knoflook maar welke bruut ik ook voor mij liet knokken we wonnen nooit. Zelfs niet in de easy mode. Als coach ga je dan twijfelen dus het handboek erbij. Nou ben ik geen domme jongen, al zeg ik het zelf, maar 3Count Bout is simpelweg belachelijk moeilijk.

BELACHELIJK MOEILIJK

Afhankelijk van de gevechtsituaties (aanvallen, de tegenstander in de clench of op de grond of buiten de ring etc.) heeft knop A alleen al veel verschillende functies als een stomp, een gooi, het vastpakken of een val. En dan praat ik nog niet eens over de combinaties als A en Joystick+A(lichte aanval) of wanneer je clenched A+B+joystick naar beneden(Speciale power aanval) of in een aanval op afstand A+B+ joystick naar rechts of links(Teleportation) en ga zo maar door. Om het nog moeilijker te maken gelden de knoppen A, B, C, D in die volgorde alleen als je van links komt, ga je rechts dan draaien alle knoppen om. Pfff, volg je het nog? Maar het kan nog moeilijker; elke speler kent zo'n 18 verschillende aanvals-combinaties die je allemaal uit je hoofd moet leren om te kunnen spelen, bijvoorbeeld Roy Wilson doet bij A+B+ joystick een Front Back Flip terwijl Terry Rogers bij de zelfde combinatie een SideKick doet. Tja, moet ik nog meer woorden vuil maken?



Mislukt! Een totaal mislukt spel. De graphics en de geluiden zijn prachtig, leuk, zelfs geweldig misschien, maar wat moet je ermee als het niet te spelen valt. Er zullen zeker wel een paar keien rondlopen die het wel kunnen, maar ik ben niet bereid om dagen te oefenen om een match in easy mode te winnen. Een spel moet in de eerste uren het gevoel geven dat het te leren valt. In het geval van 3Count Bout betekent dat een verloren worstel wedstrijd! Door DAVID

RAPPORT

GRAPHICS 8,7

GELUID 9,1

- Onbegrijpelijke knop combinaties
- Bijna niet te leren
- Verschrikkelijk duur

TENMINSTE SPEELBAAR TOT EEN MAAND NA AANKOOP

AKTIE

54

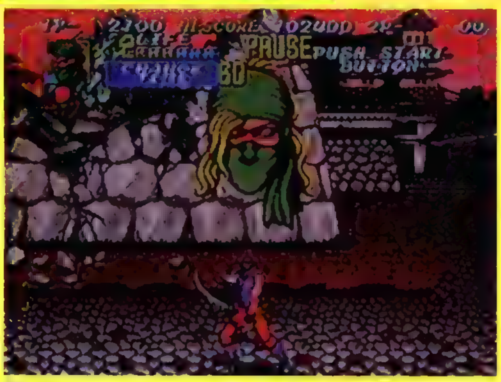
NEO GEO
Prijs: ƒ 528,00 • Fabrikant: SNK

SENGOKU

Het tijdperk van Sengoku. De zwakken leden onder het zwaard van de sterken. Aan de hemel verscheen een duivelse macht die zijn onheilspellende ambities voedde met de kracht gewonnen uit de schaduwzijde des leven. Meedogenloos vernietigde hij land na land. De zoete macht smaakte naar meer. Om de toekomst te regeren riep hij een magisch leger uit voorbije tijden tot leven. Bitterheid overspoelde de wereld.

Lang voor de verschijning van die duivelse macht voorspelde een prinses zijn komst. In haar dromen zag zij het lot van twee jonge krijgers; een visie van een dodelijk gevecht tussen licht en donker en tussen goed en kwaad. "Ik kom uit het verre verleden om jullie hulp vragen. Kom, ga met me mee. We moeten de duistere macht de geschiedenis en tijd ontnemen."
De stem van de mystieke prinses zoog de twee dappere krijgers uit het heden terug in de tijd waar de duistere macht overheerste. Bijgestaan door de drie krijgers-geesten Ninja, Tengu en Kirimaru de Ninja dog, bevonden Jack Stone, vijf jaar lang kampioen handje drukken en Claude Yamamoto, specialist in de aziatische vechtkunsten zich in de straten van het oude, oorlogszuchtige Japan. Voordat Jack van zijn verdwazing bijkwam overvielen de eerste Ninja monniken de held. Een razendsnelle stomp, vier flitsende back spinning roundhouses en een vliegende kick later kozen de belagers het hazepad. Golf na golf van duistere krijgers volgden en Claude en Jack wisselde elkaar af om de boosdoeners de pan in te hakken met hun vlijmscherpe zwaarden en hun bliksemsnelle ledematen terwijl ze onderweg hun kracht versterkten aan de zwevende levenskristallen. Wanneer de moeheid toesloeg nam een van de krijgersgeesten het van hun over. Tengu, de god van de kraaien maaide hoofden met z'n stok sneller dan zijn schaduw. Ninja overdonderde onoplettendheid met de geheime Samurai bliksem en Kirimaru de Ninja hond blies met supersonische golven de straten schoon van gespuis. Aihhh, uhhhh, Arcchhhh echoeden de jammerkreten tussen de huizen door en het bloed kleurde de straten.
Langzaam maar zeker hakten, sloegen en trapten de helden zich door het bloederige strijdtoneel op weg naar Devil Kojiro, de zelf ingenomen vijand die boven op de vuurspuwende draak de toegang naar de moderne wereldoorlogen versperde. Na een heftige strijd liet Claude de verwaande kwast een toontje lager zingen en het dappere duo zoefden door een tijdgat naar de tweede wereldoorlog.
Kogels, granaten en bommenwerpers, niets leek het dynamic duo te deren. Maar toch, Claude had door al het gestoei zijn favorite pudding niet kunnen eten en z'n bloedsuiker zakte te snel. Zijn waakzaamheid verminderde. Plotseling verscheen Karai Musha, de rappe dodelijke reus. Claude zag het niet aankomen en het zwaard doorkliefde keer op keer het gespierde lichaam...

"Shit, shit! Weer level drie niet gehaald en dat nog wel in de easy-mode!"



Strijd tegen een reus en zijn vriendin



Verander van gedaante



En dan komen Zero's uit WO II je lastig vallen



Een knokspel van de bovenste plank en dat zeg ik terwijl ik helemaal niet van vechtspelen hou. Maar ja, wie kan dat lieve Japanse stemmetje van de prinses dan ook weerstaan? Voor haar ben ik bereid al hakkend, slaand, schoppend en schreeuwend mijn levens op te offeren in de strijd met de wrede digitale krijgers. Wat betreft de kwaliteit van het geluid, de beelden en het spel plezier, dat maakte m'n neefje van zeven duidelijk toen hij na een middagje Sengoku bij het weggaan zei: "David, dit moeten we zeker nog een keer doen!" DAVID

RAPPORT

GRAPHICS	GELUID
8,8	9,1

- ▲ Prachtige geluiden
- ▲ Geeft echt knok gevoel
- ▼ Verschrikkelijk duur

TENMINSTE SPEELBAAR TOT ZES MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE

8,5

NEO GEO
Prijs ƒ 529,00 • Fabrikant SNK

JAGUAR XJ220

De Jaguar XJ220 is de snelste (en duurste) vierwieler ter wereld. Met twee van deze racemonsters gaan wij (Bjorn en Adam) op wereldtournee langs 16 circuits in evenzovele landen. De competitie start in Japan, een race over vijf ronden. Eerst kwalificeren. Eitje, we plaatsen ons op de voorste startplekken. 'Get Ready... Go!'

De eerste bochten nemen we met 320 kilometer per uur, volgas. Een haarspeldbocht, beiden willen we niet in de remmen. Op het splitscreen botsen onze beide auto's en we vallen stil. De concurrentie passeert, de rangschikking springt op het scherm van 1 naar 3 naar 7.

GELD EN PUNTEN: GEWELDIG!

'Hé, mafkees, dat doe je niet meer', schreeuwen we naar elkaar en mengen ons weer in de race. Links en rechts zigzaggen we langs de concurrentie. Achter elkaar schieten we de pits in, tanken snel en scheuren verder, verpletteren het ronde-record en eindigen als tweede en vierde. De toekomst straalt ons zo tegemoet, we zetten zonnebrillen op. We hebben punten voor het klassement en geld op de bank, onze financiële adviseur is tevreden en we gaan naar China. Geweldig! Met wat minder geld en meer kleurscheuren vervolgen we de reis naar Australië en gaan dan door naar Egypte, Griekenland en Italië. We maken onderling afspraken en eindigen altijd eendrachtig bij elkaar voorin het klassement. Maar dan slaat de gekte toe en de kameraadschap sneuvelt.



Op het circuit van Holland natuurlijk tulpen en molens



Noodzakelijk een pitsstop te maken



Repareer je auto na elke ronde

KILL, KILL, KILL

Round 8 Switzerland (sneeuw op een bergachtig circuit, positie 13 en 14)

Bjørn: 'Hé, klönt, dat was ik.'
Adam: 'I'm so sorry.'
Bjørn: 'Dat ben je niet, ik zal je krijgen.'
Adam: 'Dat zal je niet... Hé!' Moet je een knal?'
Bjørn: 'Kill, kill, kill. Gna, eat this.'
Adam: 'Hé, dat is niet leuk, stop daarmee.'
Bjørn: 'Death before dishonor, sucker.'

We beuken met onze auto's op elkaar in en eindigen als laatsten. Onze financiële adviseur is in tranen. 'Bust' verschijnt op het scherm.

Bjørn: 'Jouw schuld.'
Adam: 'Jouw schuld.'



Met zo'n 542 paarden onder je mik is het prettig racen. Wat ik vooral leuk vind aan Jaguar XJ220 is de mogelijkheid het spel met z'n tweeën te spelen. Maar ook alleen zal dit spel je nog lang amuseren. Je kunt de Grand-Prix-cyclus aangaan, een Worldtour doen, je eigen perfecte racebaan maken waarvan er 16 bewaard kunnen worden. Echt, Jaguar XJ220 is een perfect spel. ADAM

Normaal gesproken ben ik niet erg enthousiast over racespelletjes, maar Jaguar XJ220 is iets meer. Vooral het met twee spelers kunnen racen is bijzonder leuk. Gelukkig ben ik altijd veel beter in computerspelletjes dan Adam dus dan komt daar het winnen nog bij. (NIET! -Adam) BJØRN

RAPPORT

GRAPHICS 8,0

GELUID 8,0

▲ Geschikt voor 8 tot 80 jaar

▲ Uitstekende luie stoel sport

▼ Af en toe frustrerende bediening

TENMINSTE SPEELBAAR TOT ZES MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

8⁸

SEGA CD
Prijs: ƒ 159,00 • Fabrikant: JVC

NIGHT TRAP

Wij zijn leden van het SCAT-team (Sega Control Attack Team) en het is onze taak om undercover in het huis van de duistere familie Martin vijf weelderige meisjes te beschermen tegen Orgues, angstaanjagende bloedzuigende wezens met een panty over hun hoofd en vuilniszakken om het lijf.

WEINIG VERHAAL, VEEL WOL

Met behulp van acht camera's die in de verschillende vertrekken van het huis zijn verborgen, zijn we op de hoogte van de activiteiten in en om het huis. Die zijn maar via één scherm te volgen op het controlepaneel. Wanneer een Orgue in beeld verschijnt slaat de vallen-detector uit tot in het rood. Op dat moment wacht de akelige Orgue een verpletterend einde. Dit kan natuurlijk alleen wanneer we de juiste code kennen, maar daar komen we wel achter.

Een paar tips voor de kenners; na vijfeneenhalve minuut wordt een veranderende code doorgefluisterd in de 'entry hall', na negen minuten in de 'livingroom'. Zonder de juiste code wordt je de toegang ontzegd en gaat het monster ongestoord verder met het slachten van de lieflijke maagden.

CRISIS IN EEN NACHTHEMD

We vechten tegen de klok. Het is onze taak de meisjes te beschermen en ondertussen erachter te komen wat de Orgues in hun schild voeren. Een metertje waarschuwt hoeveel Orgues er zich in het huis bevinden en hoeveel we er al te pakken hebben genomen. Verschilt de verhouding teveel dan komt Commander Simms in beeld die ons de huid volscheldt en ons de WW in stuurt. Er vinden verschillende crisissen plaats gedurende de missie waarbij het spel eindigt als er een dametje gillend in haar zijden nachthempje door de Orgues wordt afgevoerd.



In het begin is Night Trap een aardig spel. Je voelt je een soort gluurder terwijl je naar echte videobeelden kijkt van vijf jonge vrouwen. Het probleem is alleen dat je niet door middel van een code of zo halverwege het spel kan beginnen. De eerste dertien minuten kan ik ondertussen wel dromen... BJØRN

Geweldig, dacht ik, toen ik Night Trap voor me kreeg. Een heus interactief spel met mijn favoriete onderwerpen in de hoofdrol: vrouwen. Maar wat blijkt? Ik zit naar thrashy B-film nonsens te staren waar hoogstens m'n haren (en dan van ergernis) van omhoog gaan staan. Fantastisch apparaat, die Sega CD, maar niet wanneer je er mislukte horrorfilms uit de jaren tachtig op los laat. ADAM

RAPPORT

GRAPHICS	7,0
GELUID	7,0

▲ Echt videobeeld

▼ Zo saai

▼ Werkt slecht met CDX

TENMINSTE SPEELBAAR TOT TWEE MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

67



En weer een paar vuilniszakken de deur uit



Roetsj ze de trappen op



Gotcha!

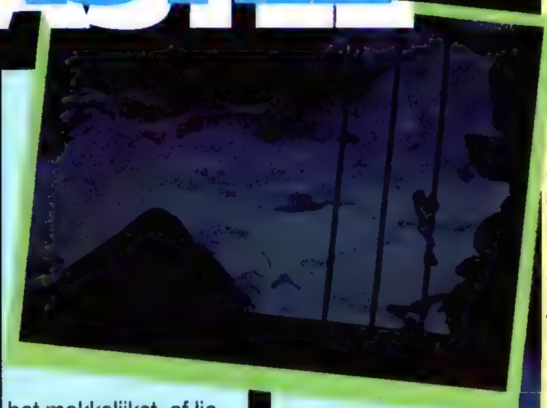


Je mag meekijken in de slaapkamer

SEGA CD

Prijs: ƒ 169,00 • Fabrikant: Digital Pictures

DARK CASTLE



Dark Castle is een adventure op CD-I. Het speelt zich af (zoals je al kon raden) in een donker kasteel. Je moet de sterke en machtige bewoner van het kasteel verslaan, maar dat gaat niet zo makkelijk. Je hebt een schild nodig om je te beschermen en speciale ammunitie om mee te schieten. Onderweg kom je monsters en vervelende mensen tegen die je willen dwarsbomen. Meestal lukt dat, maar misschien die ene keer niet?

UITZOEKEN

Het spel is erg moeilijk. Niet zozeer het spel zelf maar wel het besturen van het `poppetje'. Het gaat het makkelijkst, of liever het minst moeilijk, met de afstandbediening. Om vleermuizen, ratten en andere vijanden neer te halen moet je stenen naar ze gooien. Dit gaat niet zo makkelijk omdat je eerst moet mikken. Dat duurt vaak lang en is moeilijk onder de knie te krijgen. Je krijgt er ook niet zo veel tijd voor want ze gaan niet rustig zitten wachten. Om de man met de zweep te overwinnen moet je een zwaard hebben. Dat ligt meestal wel ergens in de buurt. Pak de sleutel, het schild of de `fireball' en vind je weg terug. Pas dan kan je het einde van het spel halen. Succes!

CD-I kan veel mooier dan dat er in dit spel gedemonstreerd wordt. Qua spel is Dark Castle toch niet onaardig als je het eenmaal onder de knie hebt. Tip: Buk meteen nadat je de blauwe robot hebt geschoten, hij schiet namelijk al stuiptrekkend nog wel eens terug!
BJØRN

RAPPORT

GRAPHICS	6,5
GELUID	6,7

- ▲ Spannend en gevarieerd
- ▲ Teleurstellend beeld en geluid
- ▼ Erg moeilijk te bedienen

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE – TAKTIEK

72

CD SHOOT

Kleiduiven schieten was voorheen een sport die vooral buiten beoefend werd. Voor de liefhebbers is het nu ook mogelijk om binnen op de kleischijven te vuren, al is het dan met de afstandsbediening van de CD-I speler. De kleiduiven suizen over het scherm, en je hebt maar een paar seconden om te reageren. Alle echte sport-varianten zijn opgenomen in de spelmogelijkheden: Sporting, Olympic Trap, Balltrap en English Skeet.

Kleiduivenschieten. Ik was enigszins verbaasd over dit spel. Wie verzint het in hemelsnaam om van kleiduivenschieten, toch al een onpopulaire sport voor zover ik weet, een computerspel te maken? Maar ja, waarom ook niet.
BJØRN

SPORTING

Sporting is de variant die het meest op oefenen lijkt. Uit verschillende machines vliegen de duiven verschillende richtingen op. Je hebt twee schoten. Je kunt, net als bij de andere varianten, de moeilijkheidsgraad instellen op beginner, gevorderde of expert.



OLYMPIC TRAP

Olympic Trap is de variant die ook op de Olympische Spelen wordt gespeeld. Je hebt vijf machines die om de beurt een kleiduif afschieten. Ook hier heb je twee kansen om de schijf te raken. Raak alle 25 duiven en je bent kampioen!

BALLTRAP

Balltrap is een variant waarbij de machine in de grond is gegraven. De lanceerinstallatie beweegt over twee assen, dat maakt het moeilijk te voorspellen welke richting de kleiduif uit zal schieten.

ENGLISH SKEET

Hoewel kleiduifschieten van oorsprong een Amerikaanse sport is, kun je ook de Engelse variant spelen: English Skeet. Je staat dan op een halve cirkel met aan weerszijden een lanceer-punt. Vanaf verschillende posities op de cirkel moet je soms één, soms twee kleiduiven per beurt raken.

RAPPORT

GRAPHICS	8,0
GELUID	7,2

- ▲ Snelle reaktie gevraagd
- ▲ Nederlands gesproken uitleg
- ▼ Bediening niet optimaal

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE – TAKTIEK

75

CD - I
Prijs: ƒ 99,95; leverancier: Silicon Beach Software

CD - I
Prijs: ƒ 79,95 • Fabrikant: Eaglevision interactive productions B.V.

INCA

De Inca's, een van de oudste beschaafde volkeren ter wereld, stonden bekend als een mysterieus volk. Hun goden, geheimen en goud hebben ervoor gezorgd dat veel wetenschappers het onderzoek naar de Inca's tot hun levenswerk hebben gemaakt. Dit spel gaat over dat volk. Jij bent Eldorado, `de vergulde', en het is jouw taak om de macht over de tijd terug te brengen bij het oude Inca-rijk.



Als je begint zie je een oude wijze man, een Apu, die jou vertelt wat je taak is en hoe je die moet vervullen. De man spreekt in het Quechua, de officiële taal van de oude Inca's, maar gelukkig kun je het verstaan. Als hij is uitgepraat kun je op onderzoek uit. Beweeg de cursor naar links en rechts zodat je om je heen kunt kijken. Aan de linkerkant is een stenen deur. Open die, en het avontuur kan beginnen. Je moet een race winnenen als eerste het eind van de canyon die door de planeet loopt bereiken. Aan het eind van de canyon zie je de stadspoorten waar de macht over de tijd verborgen is. Hier merk je dat kracht nuttig is... maar niet genoeg...

RAPPORT

GRAPHICS 9,0

GELUID 9,0

▲ Prachtige beelden, geweldig geluid

▲ Nederlands gesproken

▼ Soms onduidelijk wat je moet doen

TENMINSTE SPEELBAAR TOT ACHT MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

9

Power Premium

De beelden zijn verbluffend, het geluid is prachtig. Een typisch staaltje CD-I. Een spel waarin actie, avontuur en raadsels gecombineerd zijn, dus voor velen de moeite waard. Soms heb je het idee dat je vast zit, maar dan kan je de Apu te hulp vragen. Hij geeft je dan een hint, al geeft dat vaak meer problemen dan oplossingen; het antwoord ligt in de hint verscholen. Inca ligt nu nog niet in de winkel, maar komt zeer binnenkort uit. Toch durf ik het nu al te zeggen: dit is het CD-I spel van de maand! BJØRN

CD - I

Prijs: ƒ 139,95 • Fabrikant: Coktel

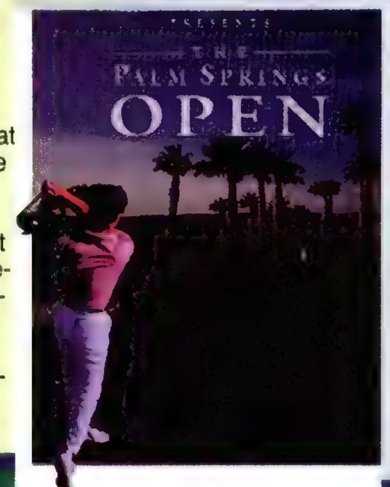
ABC sports presents: THE PALM SPRINGS OPEN

BALLETJE MEPPEN

The Palm Springs Open is een spel waarin 18 holes gespeeld kunnen worden. Voor de niet-golfers: een `hole' kan je vergelijken met een niveau in andere spelletjes, maar je haalt altijd alle niveaus, onafhankelijk van de vraag hoe goed of slecht je speelt. Al die holes zijn gebaseerd op echte holes van echte golfcourses. Allemaal Amerikaanse holes natuurlijk, want zoals de naam al zegt is het een Amerikaans spel. ABC sports is zoiets als Studio Sport hier in Nederland. Als je de disc in je CD-I speler schuift krijg je de keuze om een heel spel te spelen (alle 18 holes), of een spelletje `Play Back Nine', waarin je de voorgaande 9 holes speelt, of je oefent even door `Practice Hole' te kiezen.

EERST OEFENEN

Je kunt met vier spelers spelen, zodat er een echte competitie ontstaat. Maar je kunt natuurlijk beter wat oefenen voordat je al je vrienden uitnodigt om te spelen.



Ik houd meer van snelle computerspelletjes. Toch wil ik The Palm Springs Open niet afkraken. Het beeld is erg mooi, er zijn echte beelden gebruikt van opnamen op de golfcourses. Er zijn niet zo veel spelletjes waarin je een competitie kunt spelen met je vriend(inn)en en dat vind ik ook het leuke aan dit spel. Een `must' voor de echte golf-fan en ook leuk voor degenen die wat meer over golfen willen leren. Het is in ieder geval een stuk goedkoper dan het echte spel. BJØRN

RAPPORT

GRAPHICS 7,5

GELUID 8,2

▲ Echte videobeelden

▲ Echt commentaar

▼ Traag in bediening

▼ Niet vergelijkbaar met het echte spel

TENMINSTE SPEELBAAR TOT ZES MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

72

CD - I

Prijs: ƒ 119,95 • Fabrikant: Fathom Pictures

LEMMINGS

REVIEW

RAPPORT

GRAPHICS 6,5

GELUID 6,5

- ▲ Enorm veel niveaus
- ▲ Knap moeilijk
- ▼ Lemming is wegwerpartikel
- ▼ platforms lijken uiterlijk teveel op elkaar

TENMINSTE SPEELBAAR TOT VIER MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

7



Lemmings zijn marmot-achtige diertjes, die met name in het Noorden van Europa schijnen voor te komen. Over de slimheid van die beestjes zijn de meningen van de dames en heren wetenschappers verdeeld.

Lemmings verplaatsen zich in zeer grote groepen. Tijdens die reizen storten grote aantallen van de beestjes zich van kliffen af in ravijnen en de zee en komen daarbij jammerlijk om. Geleerden zijn het er niet over eens of dat gebeurt uit pure stommigheid of uit een instinctieve zelfmoordneiging, bedoeld om overbevolking tegen te gaan en aldus de soort in stand te houden. Het merkwaardige gedrag van de dieren is wel spreekwoordelijk geworden. Van soldaten die ten strijde trekken wordt wel gezegd: ze marcheerden als lemmings de ondergang tegemoet. Trouwens ook in dat geval zijn de geleerden het er niet over eens of het gaat om pure stommigheid... afijn.

KNEUZEN

De makers van Lemmings voor de Lynx laten geen twijfel bestaan over hun mening, voor hen zijn alle lemmings kneuzen die met open ogen en het verstand op min één hun ondergang tegemoet marcheren. Het schijnt de lemmings zelfs niet al te veel uit te maken, maar de enige die ze kan redden ben jij. De vaardigheden die je de lemmings kunt leren, getuigen ook niet van bijzondere diervriendelijkheid. Tot nu toe heeft geen enkele lemming de vaardigheid bommenleggen overleefd.
Ik maak zelf nogal eens gebruik van de mogelijkheid 'Nuke 'm', waarmee je alle resterende beestjes in een klap opblaast.
In het begin is het allemaal makkelijk en lollig. in de FUN-stand word je vooraf verteld welke vaardigheden je moet gebruiken en heb je meestal je zaakjes al snel geregeld en kun je toekijken hoe de lemmings als mieren achter elkaar de veilige haven bereiken.

VUIL WERK

Zodra je een hoger niveau kiest wordt het een kwestie van werken en zweten. Eerst met behulp van de cursor de omgeving bekijken, zorgvuldig de beschikbare vaardigheden uitdelen en dan zoveel mogelijk vuil werk door zo weinig mogelijk lemmings laten opknappen. Je maakt dan een kleine kans dat de rest het gebaande pad afsukkelt. En dat dus 120 verschillende gevangenissen lang!



Lemmings heeft veel weg van Dinolympics. Door vaardigheden aan sukkelige figuurtjes uit te delen, help je ze een handje verder. De figuurtjes en platformpjes van Dinolympics waren wat sprekender en afwisselender dan in dit spel. De lemmings zijn wat minder persoonlijk, waardoor je ook wat moorddadiger met ze omgaat. De platforms lijken uiterlijk wat teveel op elkaar. Toch kent ook dit spel weer een flink verslavingsgehalte.

ADAM

LYNX

Prijs: ƒ 89,00 • fabrikant:Psygnosis

JOIN THE VIDEOLAND GAMES CLUB

Bij Videoland kan je de leukste, beste en nieuwste videogames huren van Sega en Nintendo. Ook voor het huren van een spelcomputer ben je bij ons aan het juiste adres. Wat dacht je van:



BIJ DE VOLGENDE VIDEOLAND SPECIAALZAKEN KUN JE LID WORDEN VAN DE VIDEOLAND GAMES CLUB:

Alkmaar-De Mare: Europa Boulevard 10-12, 072 - 623118 ★ **Alphen a/d Rijn:** Ridderhof 1, 01720 - 41349, Hooftstraat 77, 01720 - 91565 ★ **Almelo:** Boddenstraat 80, 05490 - 13235 ★ **Almere:** Rimsky Korssakovweg 3, 036 - 5364782, Spoordreef 43, 036 - 5332331, Brink 23, 036 - 5317490 ★ **Amersfoort:** Leusderweg 96, 033 - 631432, Van Randwijcklaan 4 c-d-e, 033 - 757200 ★ **Amsterdam:** Ankerplaats 28, 020 - 6313402, Maasstraat 90, 020 - 6761385, Bijlmerplein 520, 020 - 6913579, Zeilstraat 54, 020 - 6763797, Waterlandplein 11, 020 - 6343898, Pieter Calandlaan 347 - 349, 020 - 6100864, Reigersbos 32, 020 - 6973444, Helmholtzstraat 56, 020 - 6632696, Westerstraat 95-97, 020 - 6248283 ★ **Apeldoorn:** De Eglantier 422, 055 - 425588, Hofstraat 16, 055 - 788887 ★ **Arnhem:** Lange Wal 35, 085 - 642187 ★ **Assen:** Oude Molenstraat 51-53, 05920 - 12237 ★ **Baarn:** Nieuw Baarnstraat 49, 02154 - 16871 ★ **Bergen op Zoom:** Lievevrouwestraat 8, 01640 - 57933 ★ **Berkel en Rodenrijs:** Wilhelminastraat 3a, 01891 - 12639 ★ **De Bilt:** Hessenweg 116, 030 - 205186 ★ **Boxtel:** Rechterstraat 60, 04116 - 77477 ★ **Breda:** Christiaan Huygensstraat 40-42, Tel. 076 - 878517, Nieuwe Ginnekenstraat 39, 076 - 213151, Donk 16b, 076 - 420080 ★ **Bussum:** Laarderweg 28, 02159 - 14577 ★ **Capelle aan de IJssel:** Hollandsch Diep 55A, 010 - 4583233 ★ **Castricum:** Dorpsstraat 81a, 02518 - 57975 ★ **Den Haag:** Dierenselaan 184-186, 070 -3466368, Leyweg 521, 070 - 3214039, Goudsbloemlaan 148, 070 - 3602184, Mient 545, 070 - 3238867, W. de Zwijgerlaan 41, 3506611 ★ **Doetinchem:** Dr. Huber Noodtplaats 1, 08340 - 44747 ★ **Dokkum:** Boterstraat 2, 05190 - 96850 ★ **Dordrecht:** Grote Markt 1, 078 - 144258 of 144014, Admiraalplein 9-10, 078 - 512838 ★ **Drachten:** Noordkade 21, 05120 - 30524 ★ **Ede:** Veenderweg 103-107, 08380-10794 ★ **Eindhoven:** Winkelcentrum Woensel 42, 040 - 429858, Woenselsemarkt 12, 040 - 431596 ★ **Emmen:** Wilhelminastraat 44, 05910 - 42782 ★ **Enschede:** Deurningerstraat 19 - 21, 053 - 323695, Brinkstraat 87, 053 - 340976, Wesseler Nering 43, 053 - 779609 ★ **Ermelo:** Stationsstraat 42, 03417 - 54300 ★ **Etten-Leur:** Bisschopsmolenstraat 18, 01608 - 35501 ★ **Geldrop:** Langstraat 18, 040 - 854214 ★ **Gorinchem:** Arkelstraat 65, 01830 - 35620 ★ **Gouda:** Lekkenburg 25, 01820 - 39430 ★ **Groningen:** Vismarkt 34, 050 - 131518, Westerkade 14, 050 - 124715, Dierenriemstraat 242, 050-718276 ★ **Haarlem:** Gedempte Heresingel 4, 023 - 332030, Rijksstraatweg 539, 023 - 371674, Andalusië 5, 023 - 359440 ★ **Harderwijk:** Achterste Wei 1b, 03410 - 16391 ★ **Heemskerk:** Europassage 19, 02510 - 46539 ★ **Heemstede:** Binnenweg 181, 023 - 292579 ★ **Heerenveen:** Kerkstraat 18-20, 05130 - 10101 ★ **Hellevoetsluis:** Rijksstraatweg 56, 01883 - 10855 ★ **Hengelo:** Smutsstraat 36, 074 - 426916 ★ **'s Hertogenbosch:** Hinthamereinde 80, 073 - 124071 ★ **Hillegom:** Henry Dunantplein 22, 02520 - 24717 ★ **Hilversum:** Larenseweg 39, 035 - 834994, G. van Amstelstraat 127, 035 - 214527 ★ **Hoofddorp:** Kruisweg 1001, 02503 - 16212, Markenburg 117, 02503 - 52049 ★ **Hoogezand:** Kerkstraat 153, 05980 - 80017 ★ **Houten:** Achterom 20A, 03403 - 76378 ★ **IJmuiden:** Plein 1945 nr 54, 02550 - 34600 ★ **Katwijk:** Visserijkade 2, 01718 - 12458 ★ **Koog aan de Zaan:** Zuideinde 125, Tel. 075 - 704846 ★ **Krimpen aan de IJssel:** De Korf 22, 01807 - 11110 ★ **Leeuwarden:** Ruiterskwartier 95, 058 - 122324, Voorstreek 70, 058 - 150022 ★ **Leiden:** Korevaarstraat 21, 071 - 122272 ★ **Leiderdorp:** Winkelhof 7, 071 - 419332 ★ **Leidschendam:** Kamperfoelie 1 - 3, 070 - 3272420 ★ **Lelystad:** Neringweg 300, 03200 - 49287 ★ **Lisse:** Blokhuis 4, 02521 - 10854 ★ **Maarssenbroek:** Bisonspoor 1065, 03465 - 71615 ★ **Maastricht:** Stationsstraat 3, 043 - 253309 ★ **Nieuwegein:** Boogstede 7, 03402 - 40133, Waardijnburg 11, 03402 - 32678 ★ **Noordwijk:** Kerkstraat 23, 01719 - 19018 ★ **Nijmegen:** Ligusterstraat 20, 080 - 770514, Zwanenveld 9048, 080 - 451991, Daalseweg 255, 080 - 240170 ★ **Nuenen:** V. van Goghstraat 46, 040 - 833820 ★ **Oegstgeest:** Lange Voortplein 21, 071 - 156313 ★ **Oisterwijk:** Dorpsstraat 13, 04242 - 19321 ★ **Oosterhout:** Arendshof 96, 01620 - 60616 ★ **Oosterwolde:** Brinkstraat 1, 05160-14962 ★ **Oud-Beijerland:** Havendam 2, 01860 - 18953 ★ **Rijnsburg:** Koestraat 26-28, 01718-29218 ★ **Rijswijk:** Huis te Landelaan 476b, 070 - 3934660 ★ Roosendaal: Markt 13, 01650 - 68568 ★ **Rotterdam:** Benthuizerstraat 50a, 010 - 4670573, Kreeftstraat 10, 010 - 4565858 ★ **Sassenheim:** Hoofdstraat 171 b, 02522 - 30275 ★ **Schagen:** Nieuwstraat 23, 02240 - 16572 ★ **Schiedam:** Mgr. Nolenslaan 776, 010 - 4271250 ★ **Spijkenisse:** Akkerhof, 01880 - 37192, Winkelcentrum Waterland, 01880 - 32204 ★ **Tilburg:** Koningsplein 202, 013 - 365896, Wagnerplein 30, 013 - 561064, T. van Aquinostraat 39-43, 013 - 634654 ★ **Uden:** Mondriaanplein 26, 04132 - 62751 ★ **Utrecht:** Berberdreef 12, 030 - 624937, Amsterdamsestraatweg 288, 030 - 432324, Hammerskjolhof 36 B, 030 - 949500, Smaragdplein 237 - 238, 030 - 891461 ★ **Valkenswaard:** Oranje Nassaustraat 4, 04902 - 44744 ★ **Veenendaal:** Prins Bernhardlaan 6, 08385 - 22878 ★ **Veldhoven:** De Horst 2-4,040 - 540552 ★ **Vlaardingen:** Korte Hoogstraat 18a, 010 - 4356822, Reigerlaan 16, 010 - 4752295 ★ **Voorburg:** Koningin Julianaplein 6, 070 - 3867046 ★ **(Aalst-)Waalre:** Raadhuisstraat 20, 04904 - 15733 ★ **Weert:** Muntpassage 9a, 04950 - 34249 ★ **Weesp:** Herensingel 316, 02940 - 18880 ★ **Zaandam:** Zuiddijk 55, 075 - 157645, Vrieschgroenstraat 7, 075 - 157570 ★ **Zoetermeer:** Oranjelaan 41, 079 - 166014 ★ **Zutphen:** Spittaalstraat 110, 05750 - 19808 ★ **Zwolle:** Th.A. Kempisstraat 14, 038 - 550445 ★ **Zwijndrecht:** Kort Ambachtlaan 11, 078 - 126684

SEGA MEGADRIVE



JUNGLE STRIKE



NINTENDO 8 BIT

FELIX THE CAT



SEGA MEGADRIVE

COOL SPOT

NINTENDO 8 BIT



MARIO CLASSICS

SUPER NINTENDO



ASTERIX

EEUWIG

De beste tip

kregen we van P. Vlamings uit Dinteloord. Het is een code voor Super Mario Land 2 op de Gameboy. Met die code kun je een demo spelen van een paar levels in SML 2.

Tip van de maand

Voer de code in tijdens het titelscherm. Kies OMHOOG, B en SELECT om naar de Turtle zone te gaan, OMHOOG, A en SELECT om naar de Hippo zone te gaan en OMHOOG, A, B en SELECT om naar de Macro zone te gaan. (foto's 1, 2, 3, 4 en 5)

Daaraan voegen wij nog toe: kies OMHOOG en SELECT om naar de Gate zone te gaan. Gefeliciteerd P. Vlamings met je tip van de maand. Je mag van ons een spel uitkiezen.

De rubriek van de Tips & Trucs, het Helpende Handje, een Stapje Verder. Hier vind je de code die je onsterfelijk maakt, de geheime deur waarachter de schat verborgen ligt, de speciale beweging van de joystick die je hoofdrolspeler een vernietigende klap laat uitdelen. Dit is de rubriek die zorgt voor nachtrust.

In geval van acute nood doe je het volgende:

Bel naar
NINTENDO SERVICELIJN 03440-32222
of
SEGA HOTLINE 06-8212211
Deze mensen zijn echte profs en weten wat er te weten valt.

En anders is Power Unlimited er nog!

Op onze vraag aan jullie in het eerste nummer om ons Tips & Trucs op te sturen die je een langer en beter spelleven bezorgden hebben we zoveel reacties gekregen dat we in eerste instantie overwogen om een nog grotere brievenbus aan te schaffen. Maar eerst schaffen we een nog veel grotere prullenbak aan. Want we begrijpen elkaar niet zo goed. Wat is er namelijk aan de hand? Toen wij vroegen om tips bedoelden wij natuurlijk dat we nieuwe en het liefst originele tips wilden hebben waar de lezer wat aan heeft. En hier ergens ging het mis. Want zo'n tachtig procent van jullie tips is gejat! Gejat van de Cola-fles, de Sega Agenda en noem maar op. De meest gejatte tip (ja, ook jij, Bas uit Rijswijk) bleek afkomstig van Club Nintendo. Maar dit is nadrukkelijk niet de bedoeling.

Een goede tip is een spel waard, maar dat krijg je niet zomaar, daar moet je echt wel wat voor doen. Spelen, spelen en nog eens spelen bijvoorbeeld. En niet overschrijven, kopiëren en naäpen dus

Voorlopig houden we het op een misverstand. Kan gebeuren. Maar dat is nu dus opgelost. De brievenbus is ontruimd. We hebben weer ruimte zat voor een nieuwe lading originele tips. Tips waarvoor gewerkt is, waarvoor geleden is; tips waarvoor bloed, zweet en tranen zijn vergoten. Tips die je een spel naar keuze kunnen opleveren. Er kan er maar één de winnaar zijn. .

Schrijf naar
POWER UNLIMITED, POSTBUS 9194, 1006 CC AMSTERDAM
Kom maar op!

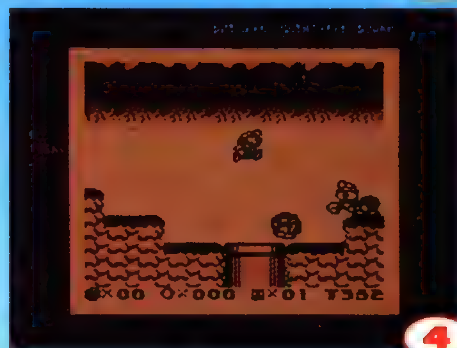
LEVEN



1


2


3

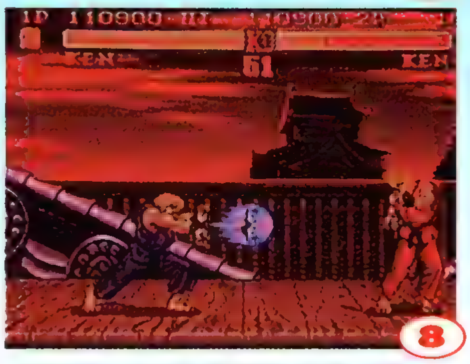

4


5



6


7



8



9



10

DE RUNNER UP

SHINOBI - SEGA MASTER

Eén van de betere tips kregen we van Bernhard van Elteren uit Landgraaf. Het betreft het spel Shinobi voor het 8-bit Mastersystem. "Als het hoofd van de ninja in beeld verschijnt, druk je de richtingtoets naar beneden en op knop 2 tegelijk. Nu verschijnen er getallen in beeld. Door je richtingtoets naar boven en/of naar beneden te drukken, is het mogelijk geworden je gewenste missie te kiezen." We hebben deze truc gecontroleerd en hij werkt! Het is een belangrijke truc, want de moeilijkheidsgraad stijgt snel naarmate het spel vordert. (foto's 6 en 7)

EERVOLLE VERMELDING

Een eervolle vermelding krijgt Peter De Berdt uit Brugge in België die een lijst codes en trucs opstuurt (die wij al kenden) maar waar hij eerlijk bij vermeldt dat het om gestolen waar gaat.

STREETFIGHTER 2 - NINTENDO

Over Streetfighter 2 kregen we maar liefst 71 brieven met tips binnen. En een paar vragen. Martin Beekman uit Apeldoorn schrijft dat hij een Pro Action Replay heeft gekocht en graag een code wil weten om een eindbaas te kunnen besturen. We speelden de vraag door naar de Action Replay Wizard en die kwam met het volgende antwoord:

Deze code bestaat maar is lastig.

	X	Y
Balrog	2	6
Vega	3	7
Sagat	7	8
Bison	4	9

7E0ECE02
7E0ED10X
7E1A5B0Y
7E1AC999

Vul bij X en Y een cijfer in uit de bovenste kolom in overeenstemming met de speler waarmee je wilt spelen. Voer dan alle vier de codes in en start het spel. Je moet nu automatisch met 2 players spelen. Sla player 2 knock-out. Dit is lastig vanwege de codes maar je moet blijven gooien. Doe dit ook in ronde 2 en zet zodra je player 2 verslagen hebt de Action Replay uit. De computer laat je nu tegen één van de eindbazen vechten. Zet zodra het vechtscherm opkomt tijdens de tekst 'Round One' de Action Replay aan. Je kunt nu met de tweede joystick de eindbaas besturen. De 'Special Moves' zijn hetzelfde als bij Ken en Ryu, maar werken niet allemaal omdat bijvoorbeeld Bison meer special moves heeft. Helaas kun je maar één ronde vechten. Bedankt Eelco Krikke voor deze code. (foto's 8, 9, 10, 11 en 12)

DE MEEST GEJATTE TIP

De meeste tips die we kregen gingen over Streetfighter 2. Een (gejatte) tip waarmee bijna iedereen kwam is de volgende. Als je met z'n tweeën met hetzelfde poppetje wilt vechten, dan moet je de volgende code invoeren als je CAPCOM in beeld ziet staan: BENEDEN, R, BOVEN, L, Y, B, X, A. Deze code blijft actief tot je de spelcomputer uitzet.

EEUWIG

Bedankt Bas, Ceyhum, Kevin, Sander, Joran, Sheng, Vincent, Erik, Dennis, Rutger, Barry en vele, vele anderen.

STREETFIGHTER 3

De Action Replay Wizard had ook nog een code waarmee je een soort Streetfighter 3 maakt. Met code 7E0C2010 voor speler 1 en 7E0E2010 voor speler 2 kun je nieuwe bewegingen maken zoals de tegenstander blijven rammen terwijl hij door de lucht vliegt!

RESCUE OF PRINCESS BLOBETE - GAMEBOY

J. Vaarkamp uit Barnveld is bezig met het Gameboy-spel Rescue of Princess Blobete. In het begin van het spel komt een machine tegen die hij uitzet door een kokosnoot tegen de uitknop te werpen. Dan komt hij weer een machine tegen die hij niet weet uit te zetten.

Wat hij moet doen is heel eenvoudig een 'monkey-wrench' tussen de radertjes gooien. (foto 13 en 14)

MARIO WORLD - SNES

ALLE UITGANGEN

Onder andere op verzoek van Willy Lekatompessery uit Nijmegen geven we de 96 uitgangen van Mario World Super Nes. Alle uitgangen tellen mee. Het komt vaak voor dat een eerste uitgang bij de Star Road niet gespeeld is. Als alle uitgangen van deze lijst zijn gespeeld, staat het getal 96 met een ster bij het spel als teken dat alle gebieden gespeeld zijn. (foto's 15, 16, 17 en 18)

1. Yoshi's Island 1
2. Yoshi's Island 2
3. Yoshi's Island 3
4. Yoshi's Island 4
5. Yellow Switch Palace
6. # 1 Iggy's Castle
7. Donut Plains 1
8. Donut Plains 2
9. Donut Plains 3
10. Donut Plains 4
11. Donut Plains 1 sleutel
12. Donut Plains 2 sleutel
13. Donut Ghost House
14. Donut Ghost House 2e uitgang (top secret area) (foto 15)
15. Donut Secret 1
16. Donut Secret 2
17. Donut Secret 1 sleutel
18. Donut Secret House
19. Donut Secret House 2e uitgang (Starroad)
20. Green Switch Palace
21. # 2 Morton's Castle
22. Vanilla Dome 1
23. Vanilla Dome 2
24. Vanilla Dome 3
25. Vanilla Dome 4
26. Vanilla Dome 1 sleutel
27. Vanilla Dome 2 sleutel
28. Red Switch Palace
29. Vanilla Secret 1
30. Vanilla Secret 2e uitgang
31. Vanilla Secret 3
32. Vanilla Secret 3
33. Vanilla Fortress
34. Vanilla Ghosthouse
35. Butter Bridge 1
36. Butter Bridge 2
37. # 3 Lemmy's Castle
38. Cheese Bridge (foto 18)
39. Cheese Bridge 2e uitgang
40. Soda Lake
41. Cookie Mountain
42. # 4 Ludwig's Castle
43. Forest of Illusion 1
44. Forest of Illusion 2
45. Forest of Illusion 3
46. Forest of Illusion 4
47. Forest Ghost House
48. Forest Ghost House 2e uitgang
49. Blue Switch Palace
50. Forest of Illusion 1 sleutel
51. Forest of Illusion 2 sleutel
52. Forest of Illusion 3 sleutel
53. Forest of Illusion 4 sleutel
54. Forest Secret Area
55. Forest Fortress
56. # 5 Roy's Castle
57. Chocolate Island 1
58. Chocolate Island 2 (foto 16)
59. Chocolate Island 3
60. Chocolate Island 4
61. Chocolate Island 5



11



12



13



14



15



16



17



18

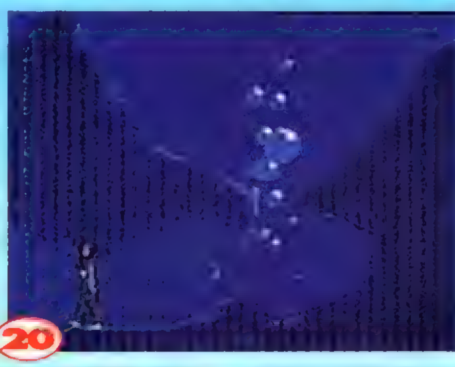
LEVEN

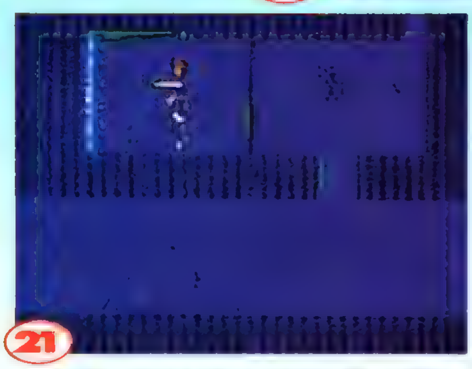
62. Chocolate Island 2 sleutel
63. Chocolate Island 3 2e uitgang
64. Chocolate Secret
65. Chocolate Ghost House
66. Chocolate Fortress
67. # 6 Wendy's Castle
68. Sunken Ghost Ship
69. Valley of Bowser 1
70. Valley of Bowser 2
71. Valley of Bowser 3
72. Valley of Bowser 4
73. Valley of Bowser 2 sleutel
74. Valley of Bowser 4 sleutel
75. Valley Ghost House (foto 17)
76. Valley Ghost House sleutel
77. Valley Fortress
78. # 7 Larry's Castle
79. Star World 1
80. Star World 2
81. Star World 3
82. Star World 4
83. Star World 5
84. Star World 1 sleutel
85. Star World 2 sleutel
86. Star World 3 sleutel
87. Star World 4 sleutel
88. Star World 5 sleutel
89. Star Road Special Gnarly
90. Star Road Special Tubalar
91. Star Road Special Way Cool
92. Star Road Special Awesome
93. Star Road Special Groovy
94. Star Road Special Mondo
95. Star Road Special Outrageous
96. Star Road Special Funky

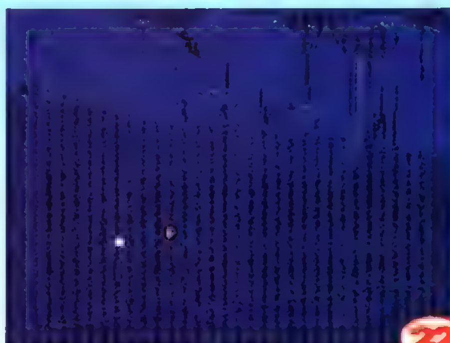
FLASHBACK PASSWORDS

Redacteur Ben speelde Flashback op de PC en vond tot nu toe de volgende passwords. Level 4 op expert-niveau is voor deze expert nog te moeilijk, al komt hij een eind door direct naar een volgend of vorig scherm te rennen zodra er een tegenstander in beeld komt. Vanuit dat andere scherm kun je namelijk op veel tegenstanders schieten zonder dat ze meteen terugschieten. Helaas werkt dit niet altijd. Schrijf hem als je de ontbrekende passwords weet. (foto's 19, 20, 21, 22, 23, 24)

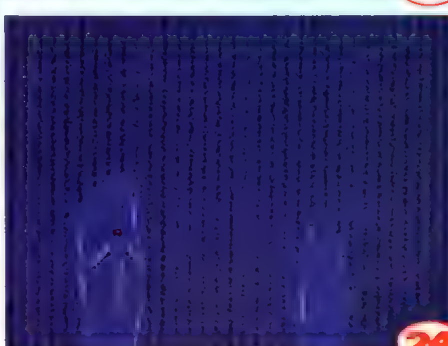

19


20


21


22


23


24

NIVEAU EASY.

1) Jaguar (kunstmatig oerwoud)
2) Combel (New Washington)
3) Antic (Death Tower Show)
4) Nolan (Aarde)
5) Arthur (Mutantenkelder)
6) Shiryu (Mutantenwereld)
7) Render (eindstrijd)

NIVEAU EXPERT

1) Tohold
2) Picolo
3) Fugu
4) Capsul

Voor Flashback op de Sega MegaDrive gelden de volgende passwords.

NIVEAU EASY

1. Pixel
2. Besty
3. Pancho
4. Studio
5. Toho
6. Akane
7. Incbin

NIVEAU NORMAL

1. Falcon
2. Data
3. Milord
4. Quicky
5. Bijou
6. Bubble
7. Clip

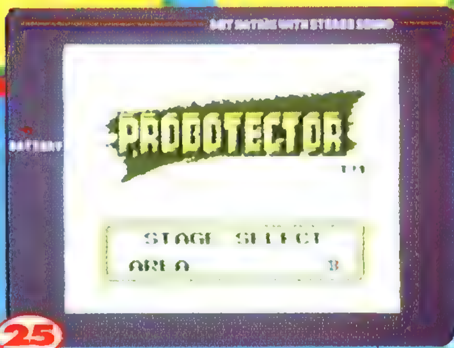
NIVEAU EXPERT

1. Clio
2. Acrtc
3. Blob
4. Stun
5. Mimolo
6. Hector
7. Kalima

PROBOTECTOR - GAMEBOY

Henjo van Rees uit Zoetermeer merkt op dat er in de vorige 'Eeuwig Leven' staat dat er een code is voor de

EEUWIG





25, 26

Stage-select van Probotector voor de Gameboy, maar welke code dat is staat er niet bij. Oeps, foutje... De code is 2 keer omhoog, 2 keer omlaag, links, rechts, links rechts, B, A, B, A, Start. Deze code moet je tijdens het titelscherm invoeren. (foto 25, 26)

LITTLE NEMO THE DREAMMASTER - GAMEBOY

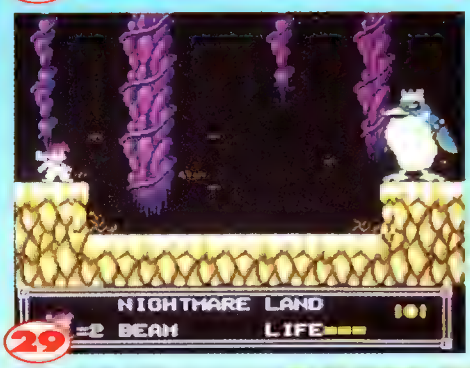
Oeps, oeps, nog een foutje. Ook de code voor Little Nemo, the dream master is per ongeluk niet afgedrukt. Als het titelscherm verschijnt, druk dan op omhoog, select, links, rechts, A, A, B. Dan zie je dat er opeens Dream Select staat. Nu kun je op A drukken om een level te kiezen. Druk op start om te beginnen. Nog hartstikke bedankt, Mike Moorman uit Heythuysen, voor je mini-Eeuwig-Leven-boekje waaruit we deze tip hebben gehaald. (foto 28, 29, 30)



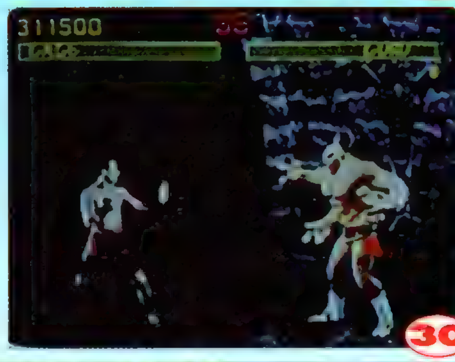
27



28



29



30

MORTAL KOMBAT - ARCADE

Uit hetzelfde boekje haalden we ook de volgende tips die onze monden ver deden openvallen. Die handige Mike geeft namelijk in een handomdraai uitermate verse arcade tips voor onze favoriet in de speelhal: Mortal Kombat. Hij stuurt alle speciale en dodelijke bewegingen van de zeven spelers op met de voetnoot dat ze alleen gelden als je aan de linkerkant van het scherm vecht. (foto's 30, 31, 32, 33)



31

KANO

Hoofdbonk: hoge vuistslag als je dicht bij je tegenstander staat.
Draaiend mes: blijf BLOCKEN tijdens het snel NAAR VOREN en NAAR ACHTEREN bewegen.
Draaiende rol: houdt de BLOCK knop ingedrukt en draai met de joystick 360 graden in de tegenovergestelde richting van je tegenstander.
Death move: druk dicht bij je tegenstander op OMLAAG, DIAGONAAL OMLAAG, RECHTS, RECHTS, OMLAAG, DIAGONAAL OMLAAG - RECHTS en geef dan een LAGE VUISTSLAG.

JOHNNY CAGE

Groene vuurbal: NAAR ACHTEREN, NAAR ACHTEREN, NAAR VOREN, LAGE VUISTSLAG.
Split vuistvlag: BLOCK en LAGE VUISTSLAG tegelijk.
Glijdende schaduwtrap: NAAR ACHTER, NAAR ACHTER, NAAR VOREN, LAGE VUISTSLAG.
Deathmove: NAAR VOREN, NAAR VOREN, NAAR VOREN, LAGE VUISTSLAG.

SONYA:

Krachtgolf vuistslag: blijf snel NAAR VOREN en NAAR ACHTEREN bewegen. Als je dit aan het doen bent moet je ook een LAGE VUISTSLAG geven.
Vliegende luchttrap: hetzelfde als de krachtgolf vuistslag alleen moet je op het laatst geen LAGE maar een HOGE VUISTSLAG geven.
Pak benen en gooi neer: als je dicht bij je tegenstander staat moet tegelijk op DIAGONAAL OMLAAG - LINKS, LAGE VUISTSLAG, BLOCK en LAGE TRAP drukken.
Deathmove: NAAR VOREN, NAAR VOREN, NAAR ACHTER, BLOCK.

RAIDEN

Torpedo duw: NAAR ACHTER, NAAR ACHTER, NAAR VOREN.
Teleportatie: OMLAAG en dan snel OMHOOG met de joystick.
Bliksemstraal: OMLAAG, DIAGONAAL OMLAAG-RECHTS, RECHTS, LAGE

LEVEN

VUISTSLAG.
Deathmove: NAAR VOREN, NAAR VOREN, NAAR ACHTEREN, NAAR ACHTEREN, NAAR ACHTEREN, HOGE VUISTSLAG.

SUB ZERO
IJsstraal: OMLAAG, DIAGONAAL OMLAAG-RECHTS, RECHTS, LAGE VUISTSLAG.
Krachtsliding: Druk tegelijk op DIAGONAAL OMLAAG - LINKS, LAGE VUISTSLAG, BLOCK, LAGE TRAP.
Deathmove: NAAR VOREN, OMLAAG, NAAR VOREN, HOGE VUISTSLAG.

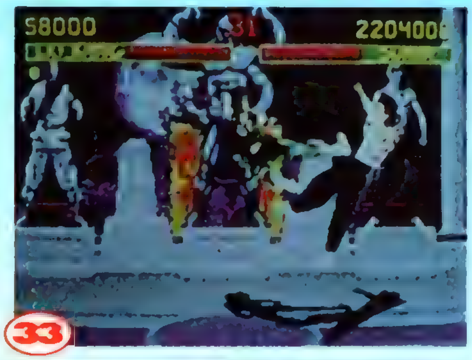
SCORPION
De speer: NAAR ACHTEREN, NAAR ACHTEREN, LAGE VUISTSLAG.
Teleportatie: OMLAAG, DIAGONAAL OMLAAG - LINKS, LINKS, HOGE VUISTSLAG.
Deathmove: Hou de BLOCK knop ingedrukt en druk tweemaal op OMHOOG.

LIU KANG
Oranje vuurbal: NAAR VOREN, NAAR VOREN, HOGE VUISTSLAG.
Vliegende trap: NAAR VOREN, NAAR VOREN, HOGE TRAP.
Deathmove: draai 360 graden met de joystick in de tegenovergestelde richting van je tegenstander.

SHADOWGATE - MACINTOSH
Pieter-Jan Maesen uit Brasschaat in België vraagt: " Hoe geraak ik voorbij de sfinx in 'Shadowgate' voor de Macintosh?"

Antwoord: De sfinx geeft een cryptische omschrijving van een voorwerp. Dit kan één van de volgende vijf voorwerpen zijn:
1. Bellows
2. Mirror
3. Broom
4. Skull

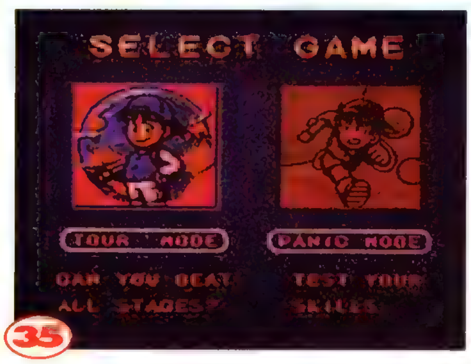

32



33



34



35


36

5. Map

SUPER PANG - SNES
Van Constant Aarnoutse uit Arnemuiden kregen we de volgende tip voor Super Pang op de SNES: druk op links, rechts, rechts, links, omhoog en omlaag tijdens het game select scherm. Dan gebeurt eindelijk waar je al die tijd op zat te wachten... (foto 34, 35, 36)

TOEJAM AND EARL - MEGADRIVE
Een tip van Joris de Leeuw uit Broek in Waterland. Op level 1 zit een vakantie-eiland, maar daar zit niet alleen water omheen. Ga naar hogere levels tot je weet in welke cadeautjes Rocketshoes of Icarus Wings zitten. Laat je dan helemaal vallen en vlieg met je shoes of wings naar de linker benedenhoek. Daar is een eiland met een gat erin. Laat jezelf hier doorheen vallen en je zit op het vakantie-eiland van level 0. Als je hier doorheen valt kom je weer op het level waar je het eerst van af viel. Op het vakantie-eiland kun je een leven krijgen door limonade te drinken en je levenslijn wordt weer aangevuld als je in het zwembadje zit.

Voor Action Replay bezitters kunnen we er nog het volgende aan toevoegen. Neem code FFDAD 200 XX voor Earl en code FFDAC 200 XX voor Toejam. Op de plaats van de X-en kun je met de getallen 00 tot en met 19 diverse opties krijgen, zoals 00 voor oneindige Icarus-wings en 09 voor oneindig voedsel. Met code 00BCB06002 krijg je een oneindig leven.

EEUWIG

ARNOLD PALMER'S TOURNAMENT GOLF - MEGADRIVE

Johnny en z'n vrienden uit het Limburgse Born hebben een tip om dubbel zo hard te slaan bij het golfen. Kies in het menu Password en tik EUE in. Eenvoudig en effectief. (foto 37 en 38)



37



38

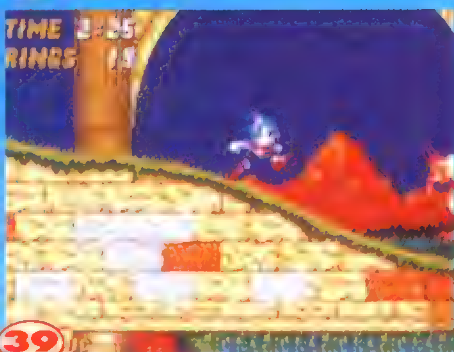
SONIC - MEGADRIVE

Voor Sonic 1 en 2 kregen we een grote stapel tips waaruit we er een hebben gekozen van Daniel Overduin uit Giessenburg, gewoon omdat die zo leuk is. Het is een code waarmee je Sonic 1 in een varken kunt veranderen. Als Sonic verschijnt en met zijn vingertje beweegt druk je op omhoog, C, omlaag, C, links, C, rechts. Je hoort een belletje. Hou dan A ingedrukt en druk op start. Je ziet nu Sonic in de Greenhill Zone met bovenaan allemaal verschillend cijfers. Spring met C en gebruik A en B om Sonic in een varken te veranderen.

L. Cornello uit Groningen wist iets voor de Action Replay bij Sonic The Hedgehog 2. Code FFFE1 20009 voor oneindig veel levens en code FFFE2 10063 om constant 99 ringen te hebben.

Wij voegen hier aan toe: code FFFE190001 om hoger te springen. Sonic krijgt hier ook raar haar van.

Van Esther Dijkstra uit Engwierum komt het volgende trucje voor Sonic 2. Als het spel begint moet je het even stoppen met de startknop. Als je dan B indrukt en de richting waar je naar toe wilt gaat Sonic langzaam lopen. Je kunt dan niet springen, maar het leuke is dat de tijd stil staat. Daardoor krijg je aan het einde heel veel punten voor de tijd. (foto 39 en 40)



39



40



41



42



43

HELLCATS OVER THE PACIFIC - MACINTOSH

Vraag: "Het lukt me maar niet om de "Bomb the Base"-missie te winnen, terwijl ik een bom precies op de Rijzende Zon-vlag in het midden van de startbaan plaats. Wat doe ik fout?"

Eigenlijk bevindt de vlag zich tussen de twee startbanen. Het is moeilijk te zien op een zwartwit scherm, maar als je de vlag raakt mis je dus de startbaan.

Vraag: "Wat mankeert er aan mijn vliegtuig? De Zeros vliegen rondjes om me heen!

Gooi je 'flaps' uit, ddan merk je dat je snelheid toeneemt en je de Zero's kunt bijhouden.

Vraag: "Waarom reageert mijn vliegtuig te snel op de stuurknuppel-bewegingen?"

Je muissnelheid staat te snel ingesteld. Open het muiscontrolepaneel en snel de snelheid in op 'tablet'.

Vraag: "Hoe kan ik een vliegdekschip tot zinken brengen?"

Je moet er 3 bommen op gooien. Vlieg heel laag op dezelfde koers als het vliegdekschip. Gebruik de 'rudders' om te zigzaggen waardoor je het luchtafweergeschut ontwijkt of klim naar 9000 voet en duik 'bommenwerpend' op het schip.

Vraag: "Waar gaat de tweede F6 Hellcat in 'The Duel' heen?

De andere piloot vliegt naar het vliegekschip. Meestal raakt hij in een luchtgevecht met Japanse piloten. Volg hem en geheid dat het op knokken uitloopt.

LEVEN

foto's 41, 42, 43, 44

VRAGEN EN ANTWOORDEN OVER SEGA.
Bas de Vries uit Lutten vraagt: "Ik heb gehoord dat Nintendo een FX-chip heeft, komt die ook op de Sega?"

Antwoord: Het eerste spel van Sega met daarin een extra rekenchip (de DSP-chip) zal waarschijnlijk nog voor het einde van dit jaar verschijnen.

Het spel heet 'Virtua Racing' (foto 45) en de extra rekenkracht zal dan voornamelijk gebruikt worden voor het snel weergeven van de polygonen. Dat zijn lijntekeningen ontstaan uit wiskundige berekeningen. Als graphics opgebouwd zijn uit polygonen is het mogelijk om de spelomgeving snel en soepel te laten veranderen. Het spel 'Virtua Racing' zal afgeleid zijn van de Sega arcade-hit van dit moment met dezelfde naam.

Vraag: "Wanneer komen Fatal Fury, Streetfighter 2 en Jungle Strike voor de Sega in de winkels?"

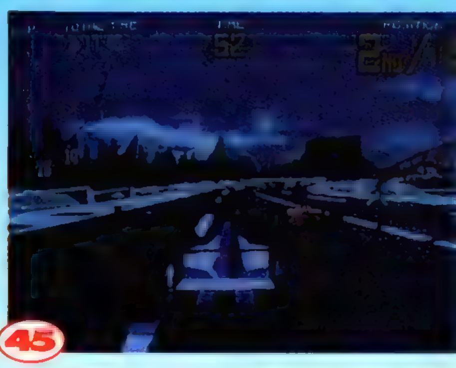
Antwoord: Deze drie spellen zullen ruim voor het einde van dit jaar in de winkels te koop zijn. Waarschijnlijk in deze volgorde: eerst Fatal Fury en Jungle Strike (foto 46 en 47), daarna zal Streetfighter 2 Turbo Edition verschijnen. De winkelprijzen zijn nog niet bekend. Van Streetfighter 2 zal tegen die tijd ook de PC-versie verkrijgbaar zijn.

Vraag: "Ik heb gehoord dat de CD-ROM speler van Sega achthonderd gulden gaat kosten, is dat zo?"

Antwoord: Alle feiten omtrent de Europese versie van de Mega-CD zullen in één van de volgende nummers van Power Unlimited behandeld gaan worden. Nog even geduld a.u.b.



44



45



46



47



48

VRAGEN EN ANTWOORDEN OVER NINTENDO.
Henk Ummels uit Tegelen vraagt: "Wanneer komt Nintendo met een CD-speler?"

Antwoord: waarschijnlijk eind 1994, maar een officiële datum is nog niet bekend. Voorlopig concentreert Nintendo zich vooral op het verbeteren van het SNES systeem, zoals te zien was bij StarWing en binnenkort bij het race-spel FX Trax. (foto 48)

Vraag: "Wanneer worden de Amerikaanse NES- en SNES-spelen aangepast aan de Nederlandse markt?"

Antwoord: Daar wordt hard aan gewerkt.

TENSLOTTE
Terminator 2 - SNES

Jeroen van Eldik wil weten hoe je de T-1000 uit Terminator 2 verslaat.

Antwoord: Wat je moet doen is constant blijven schieten en Weapon Power Ups pakken tot de T-1000 rechts onder in de hoek staat en hem dan in de gloeiend hete straal schieten.

ROBOCOP 2 - NES
Frans de Haan uit Boornbergum (Fr.) vraagt: "Hoe moet je de grote robot verslaan in Robocop 2 voor de NES.

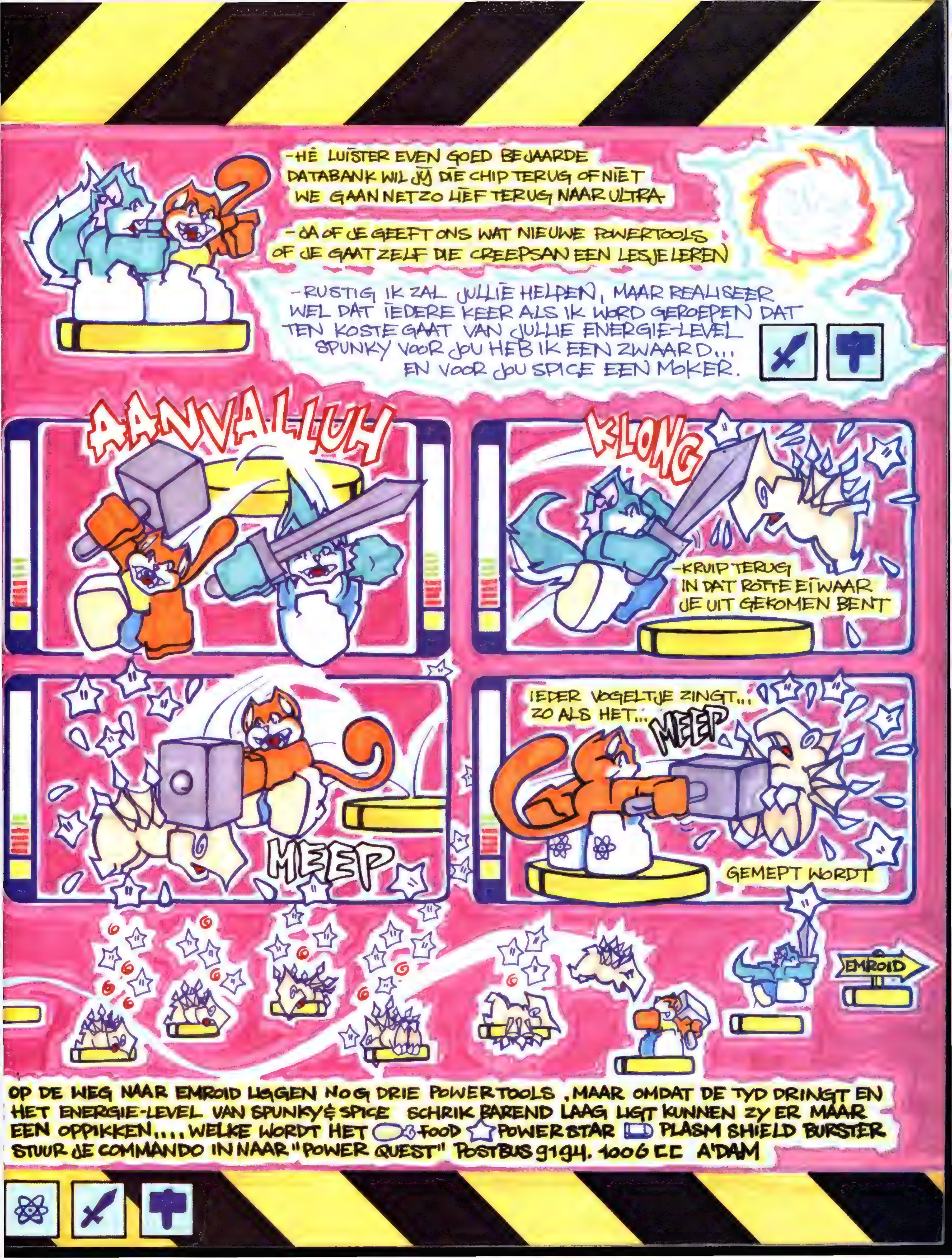
Antwoord: Springen en slaan tegen de koepel.

Echte trucs zijn voor dit spel niet te geven. Het is gewoon een kwestie van goed vechten.

POWER QUEST

DANK AAN ALLE P.U. LEZERS DIE INGELOGD HEBBEN OP POWER-QUEST EN SPUNKY & SPICE EEN DUW IN DE JUISTE RICHTING HEBBEN GEGEVEN. EEN GROTE MEERDERHEID VAN DE LEZERS GAF POORT C ALS COMMANDO EN ZO BELANDEN SPUNKY & SPICE OP DE COINROAD DIE LINEA RECTA NAAR EMROID LEIDT. VOOR ZY DIE NET HEBBEN INGESCHAKELD, SPUNKY & SPICE ZYN OP WEG NAAR DE PLANEET NADIR WAAR DE DUIVELSE CREEPSAN DE MUIS CHIP GEVANGEN HOUDT. VAT JE HET NOG NIET SLA DAN P.U. 1 NOG MAAR OPEN. LAAT EEN DING DUIDELYK ZYN: DIT IS NIET ZOMAAR EEN STRIP, DIT IS NIET SUSKE EN WISKE OF ZO, HET IS EEN SPEL MAAR ZEKER GEEN GANZEBORD. HET IS EEN INTERACTIEVE STRIP, JY BEPAALT WAT ER GEBEURD. DUS STUUR GERUST JE COMMANDO NAAR POWER UNLIMITED .... MAAR GOED SPUNKY & SPICE ZYN AANGELAND OP DE COINROAD WAAR ZE BELAAGD WORDEN DOOR EEN ZWERM NUMBIRDS DIE DE OPDRACHT HEBBEN SPUNKY & SPICE OM ZEEP TE HELPEN...




-HÉ LUISTER EVEN GOED BEJAARDE DATABANK WIL JIJ DIE CHIP TERUG OF NIET WE GAAN NETZO LIEF TERUG NAAR ULTRA
-JA OF JE GEEFT ONS WAT NIEUWE POWERTOOLS OF JE GAAT ZELF DIE CREEPSAN EEN LESJE LEREN
-RUSTIG IK ZAL JULLIE HELPEN, MAAR REALISEER WEL DAT IEDERE KEER ALS IK WORD GEROEPEN DAT TEN KOSTE GAAT VAN JULLIE ENERGIE-LEVEL SPUNKY VOOR JOU HEB IK EEN ZWAARD... EN VOOR JOU SPICE EEN MOKER.
AANVALLUH
KLONG
-KRUIP TERUG IN DAT ROTTE EI WAAR JE UIT GEKOMEN BENT
MEEP
IEDER VOGELTJE ZINGT... ZO ALS HET...
MEEP
GEMEPT WORDT
EMROID
OP DE WEG NAAR EMROID LIGGEN NOG DRIE POWERTOOLS, MAAR OMDAT DE TYD DRINGT EN HET ENERGIE-LEVEL VAN SPUNKY & SPICE SCHRIK BAREND LAAG LIGT KUNNEN ZY ER MAAR EEN OPPIKKEN... WELKE WORDT HET FOOD POWERSTAR PLASM SHIELD BURSTER
STUUR JE COMMANDO IN NAAR "POWER QUEST" POSTBUS 9194. 1006 CC A'DAM

Neem nu een abonneme[nt]

Nu 25%

Verdien direct al *f* 12,50. Want als je nu een abonnement neemt op Power Unlimited, dan ben je zeker van een jaar lang tips & trucs, uitgebreide beoordelingen van deskundige en ervaren spelers, besprekingen van nieuwe, opwindende games en rubrieken waar je echt wat aan hebt. Kortom, stap in de wereld van Power Unlimited - jouw wereld - met jouw blad.
En doe het... nu!

en laat voor *f* 37,- een heel jaar All Systems

VULVORMPUZ

Het werk in de rare figuur hiernaast is nog niet af. Zet er twee letters voor en twee letters achter, zodat er een nieuw woord ontstaat. Dat nieuwe woord slaat op een goede bekende uit dit blad. Vul het woord dat je gevonden hebt zoveel mogelijk in in de figuur.
Eerst van links naar rechts, dan van boven naar onder en van onder naar boven!
Tel nu hoe vaak het nieuwe woord compleet in deze figuur voorkomt.

WERK

Het aantal keer dat het woord voorkomt én het nieuwe woord zelf zijn de oplossing van deze vulvormpuzzel.

Stuur je oplossing op een briefkaart naar
POWER UNLIMITED
(vulvormpuzzeltje)
Postbus 9194
1006 CC Amsterdam

Je mag natuurlijk ook de ingevulde vulvorm of een kopie daarvan opsturen.

WIE WINT DE CD-I ?

Vorige keer (nummer 1) hebben we een CD-I speler verloot, die gratis ter beschikking werd gesteld door PHILIPS (wie anders?). We kunnen nu de winnaar nog niet bekend maken, want de inzendtermijn liep tot 17 augustus. Wij schrijven dit verhaal begin augustus en we moeten dus ook de mensen die pas heel laat ons eerste nummer kopen een echte kans geven.
Eerlijk is eerlijk.
Dus pas in nummer 3 de oplossing van de wedstrijd in nummer 1.
Houden we het ook nog wat langer spannend.

INZENDEN VOOR 20 SEPTEMBER

WAAROM ZOU JE AL DIE MOEITE DOEN?

Omdat we weer een prachtige prijs voor je hebben natuurlijk.
Deze keer hebben we VIRGIN MEGASTORE in Amsterdam zo gek gekregen om een gratis prijs ter beschikking te stellen. In ruil daarvoor maken wij alleen een beetje reclame voor hen. Prima ruiltje toch?

ZELTJE

PRIJS

HOOFDPRIJS

Maar liefst 5 spellen naar keuze (Neo Geo uitgezonderd), die je zelf kunt komen uitzoeken in Amsterdam.

Hoe gaat dat?

Je krijgt van ons een telefoontje dat je gewonnen hebt. Dan spreken we meteen af wanneer het jou schikt om even naar Amsterdam te komen (de treinreis voor jou en één vriend(in) betalen wij natuurlijk ook). Eén van onze redakteuren haalt je dan van het station af of een andere plek waar we afgesproken hebben. Dan wandelen we naar de VIRGIN MEGASTORE (in het oude hoofdpostkantoor), schudden daar de manager een handje, gaan met z'n allen op de foto en vervolgens ga jij in alle rust je vijf spellen uitzoeken. Daar mag je net zo lang over doen als je wilt.



POWER SALES

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Vanaf volgende maand kun je met je aanbieding of oproep terecht in de nieuwe rubriek **POWER SALES**

Die nieuwe service is voor onze lezers **GRATIS**, voor niks dus.

Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:

- commerciële advertenties zijn **NIET** gratis.
Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren.
Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.

- illegale advertenties worden geweigerd. '200 pc-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.

Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt.
De redaktie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.

STUUR JE POWER SALES ADVERTENTIE NAAR

POWER UNLIMITED
(POWERSALES)
POSTBUS 9194
1006 CC AMSTERDAM

SCHRIJF DUIDELIJK!

COMMERCIELE POWER SALES ADVERTENTIES

De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden.
Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen.

INTERESSE?

Neem contact op met Veronique Oudkerk (tel: 08389 -13359, fax: 08389 - 13644) voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.

GEVRAAGD

Wie heeft er voor mij een Tiny Toon van Konami? Brieven met prijs aan Gerda de Witt, 01234 - 234567

Ik ben al jaren op zoek naar The Simpsons voor mijn Super Nintendo. Jan Westerloo, 02345 - 345

Ken jij de oplossing om naar level 2 te komen in Out of this World voor mijn Sega spelen? Johan van de Pan, 03435 - 22432

Wie heeft er voor mij een Tiny Toon van Konami? Brieven met prijs aan Gerda de Witt, 01234 - 234567

Ik ben al jaren op zoek naar The Simpsons voor mijn Super Nintendo. Jan Westerloo, 02345 - 345

Ken jij de oplossing om naar level 2 te komen in Out of this World voor mijn Sega spelen? Johan van de Pan, 03435 - 22432Wie heeft er voor mij een Tiny Toon van Konami? Brieven met prijs aan Gerda de Witt, 01234 - 234567

Ik ben al jaren op zoek naar The Simpsons voor mijn Super Nintendo. Jan Westerloo, 02345 - 345

Ken jij de oplossing om naar level 2 te komen in Out of this World voor mijn Sega spelen? Johan van de Pan, 03435 - 22432Wie heeft er voor mij een Tiny Toon van Konami? Brieven met prijs aan Gerda de Witt, 01234 - 234567

Ik ben al jaren op zoek naar The Simpsons voor mijn Super Nintendo. Jan Westerloo, 02345 - 345

Ken jij de oplossing om naar level 2 te komen in Out of this World voor mijn Sega spelen? Johan van de Pan, 03435 - 22432

RUILEN

15 Verschillende Nintendospelen voor 1 mooi CD-i-spel. Henk-Nico van Luins, 05678 - 9876

1 Kaartje voor de 'Fur-minator'-movie voor het grote Bubsys...

...

Ken jij de oplossing om naar level 2 te komen in Out of this World voor mijn Sega spelen? Johan van de Pan, 03435 - 22432Wie heeft

er voor mij een Tiny Toon van Konami? Brieven met prijs aan Gerda de Witt, 01234 - 234567

Ik ben al jaren op zoek naar The Simpsons voor mijn Super Nin-...

...naar level 2 te komen in Out of this World voor mijn Sega spelen? Johan van de Pan, 03435 - 22432Wie heeft er voor mij een Tiny

Toon van Konami? Brieven met prijs aan Gerda de Witt, 01234 - 234567

Ik ben al jaren op zoek naar The Simpsons voor mijn Super Nintendo. Jan Westerloo, ...

...Johan van de Pan, 03435 - 22432Wie heeft er voor mij een Tiny Toon van Konami? Brieven met prijs aan Gerda de Witt, 01234 -

234567

Ik ben al jaren op zoek naar The Simpsons voor mijn Super Nintendo. Jan Westerloo, 02345 - 345

Ken jij de oplossing om naar level 2 te komen in ...

...12345

RUILEN

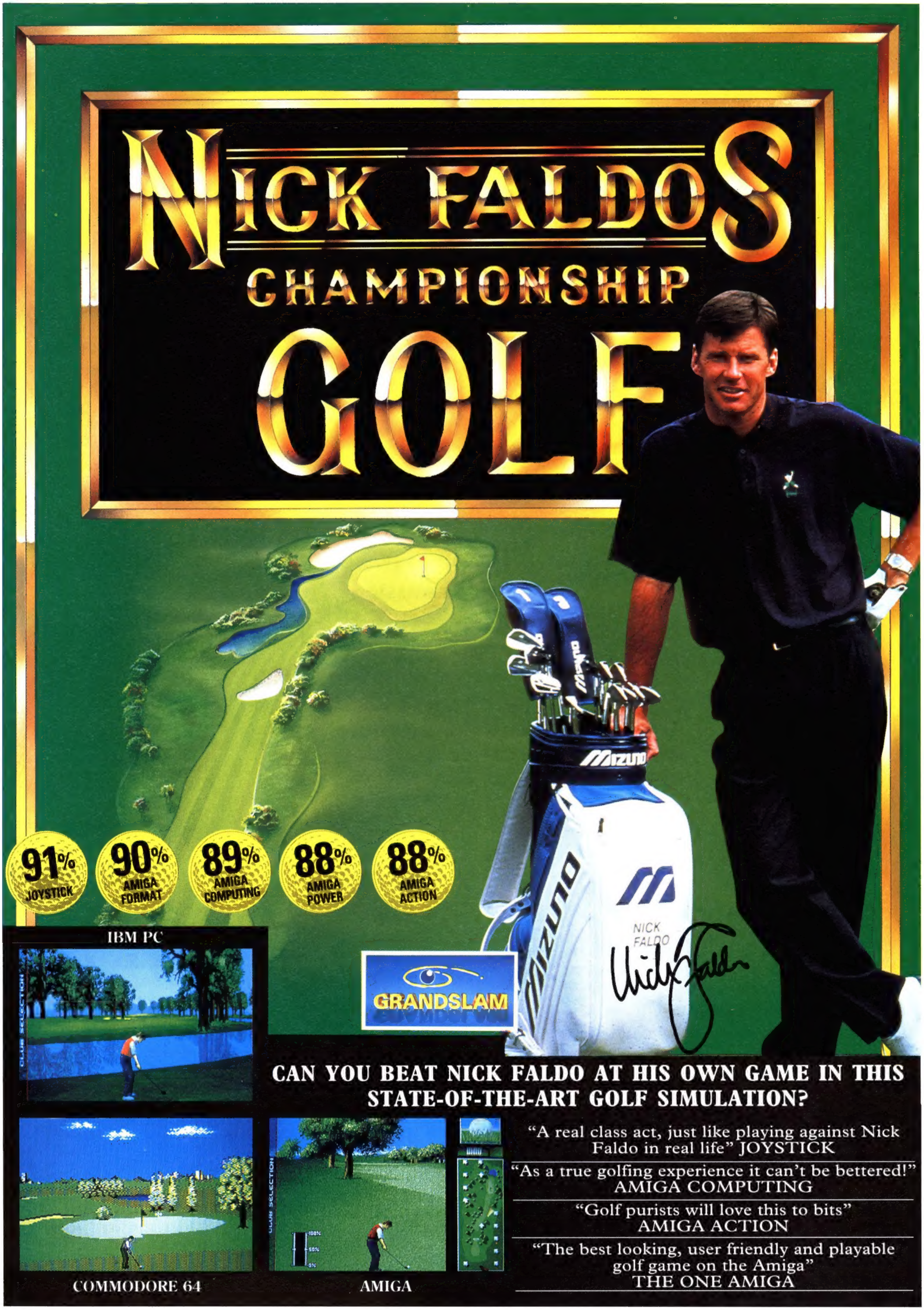
15 Verschillende Nintendospelen voor 1 mooi CD-i-spel. Henk-Nico van Luins, 05678 -

9876

1 Kaartje voor de 'Fur-minator'-movie voor het grote Bubsyspel voor Super Nintendo. Robbie Macker, 098 - 98712

Kies je wapens en ruil je joystick in voor een ...

...mijn Sega spelen? Johan van de Pan, 03435 - 2243215 Verschillende Nintendospelen voor 1 mooi CD-i-spel. Henk-Nico van



NICK FALDOS
CHAMPIONSHIP
GOLF
91% JOYSTICK
90% AMIGA FORMAT
89% AMIGA COMPUTING
88% AMIGA POWER
88% AMIGA ACTION
IBM PC
GRANDSLAM
MIZUNO
NICK FALDO
CAN YOU BEAT NICK FALDO AT HIS OWN GAME IN THIS STATE-OF-THE-ART GOLF SIMULATION?
"A real class act, just like playing against Nick Faldo in real life" JOYSTICK
"As a true golfing experience it can't be bettered!" AMIGA COMPUTING
"Golf purists will love this to bits" AMIGA ACTION
"The best looking, user friendly and playable golf game on the Amiga" THE ONE AMIGA
COMMODORE 64
AMIGA

HUISWERK AF?

VADER IS EEN GROTE HELD

Dat was ik toch mooi even vergeten.
Ik had gedacht: ik koop zo'n apparaat en zo'n spelletje erbij en dan zit ik tot de volgende verjaardag gebeiteld. Maar zo is het dus niet. Het spelletje is nou al op. Hij speelt het met zijn ogen dicht en één hand op zijn rug in een kwartiertje uit.
En ik ook. Maar dat hou ik vóór me.
Begint het gezeur dus weer van voren af aan. "Ik denk er niet aan. Ik betaal niks meer. Je zoekt het zelf maar uit. Neem maar een krantenwijk."
"Ja maar, als ik een krantenwijk neem heb ik geen tijd meer om te spelen, dan loop ik de hele tijd kranten in bussen te duwen."
"Dan neem je maar een ochtendblad; ben je tenminste ook meteen eens op tijd je nest uit." "En mijn huiswerk dan?"
Van zoveel brutaliteit valt weliswaar mijn mond open, maar veel geluid komt er dan niet meer uit - tenminste, niets samenhangends. Zijn huiswerk!
Maar ja, kom ik een paar dagen later toevallig langs zo'n winkel (het was maar een paar straten om), ben ik toch even naar binnen gelopen. Alleen maar om te kijken.
Toen ik een kwartier later weer buiten stond was ik tientallen guldens armer. Het doosje met inhoud zat diep weggeborgen in mijn binnenzak - zo diep dat ik eigenlijk zelf al weer bijna vergeten was dat het er zat. Maar toen 's avonds iedereen naar bed was, schoot het me weer te binnen. Ik ben inmiddels al een aardig eind gevorderd: op leven 20 van de 24. Ik zal dit spel dus wel net op tijd geheel onder de knie krijgen: over twee weken als hij jarig is en het spel, keurig weer in zijn feestverpakking, ten geschenke krijgt. Dan laat ik hem een half dagje spelen en dan zeg ik langs mijn neus weg: "Laat mij ook eens proberen, dat lijkt me nou een akelig simpel spelletje." En dan speel ik het in één ruk uit.
Is mijn gezag weer voor weken hersteld!

CHRIS SPRANGERS



Chris Sprangers mag zich graag beroemen op modern ouderschap, maar 'het huiswerk moet wel eerst af.' Na lang aandringen van zoonlief staat er nu een heuse spelcomputer in huize Sprangers...



W E D S T R I J D

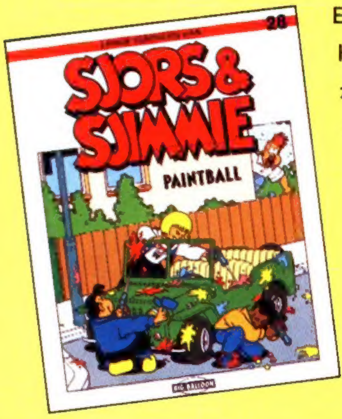
WELKOM IN DE 21e EEUW



Het meest veelzijdige stripblad van Nederland

Lucky Luke, Storm, Franka... De nieuwste en beste strips vind je in **Sjors en Sjimmie Stripblad**. Elke twee weken boordevol humor, spanning, stripnieuws en speciale aanbiedingen! Een halfjaarabonnement kost normaal *f* 39,65. Maar als je je nu abonneert krijg je een **korting** van maar liefst **25%**. En bovendien kun je nu ook nog een cd-i-speler winnen!

Win een CD-I-speler en Sjors & Sjimmie-albums!



Een **cd-i-speler** is een apparaat met ongekende mogelijkheden. Hij lijkt op een gewone cd-speler. Maar als je 'm op je tv aansluit, zap je door bewegende encyclopedieën heen, stel je met je eigen foto's je beste vakantiefilm samen, of speel je de mooiste videospelletjes die er tot nu toe gemaakt zijn! Bovendien kun je er ook gewone cd's op afspelen en binnenkort ook nog eens speelfilm-cd's! Aan een speler alleen heb je natuurlijk niets, daarom geven we er ook nog **drie cd-i's** bij. En dat is bij mekaar toch zo'n dikke *f* 2000,- waard! Dat win je niet elke dag! Bovendien maak je ook nog kans op een van de 100 exemplaren van het nieuwste **Sjors & Sjimmie-album** *Paintball*.

Wat moet je doen?



Kijk, er zijn hier op drie tv's enkele helden te zien uit Sjors en Sjimmie Stripblad. Maar hoe heten de strips ook alweer waar zij in voorkomen? Die drie namen vormen samen de oplossing van de prijsvraag.



W O R D N U A B O N N E E

Ik neem tot wederopzegging een halfjaarabonnement (13 nummers voor *f* 39,65) op Sjors en Sjimmie Stripblad en ik krijg een eenmalige korting van *f* 10,- en betaal dus maar *f* 29,65 in plaats van *f* 39,65. Bovendien maak ik kans om een van de 100 Sjors & Sjimmie-albums, of de cd-i-speler met drie cd-i's ter waarde van *f* 2000,- te winnen.

naam ____________________

straat ____________________

postcode __________ plaats __________

telefoon ____________________ 0065AAI-

.... oplossing prijsvraag ....

1 __________ 2 __________ 3 __________

Knip de bon uit of schrijf hem over op een briefkaart en stuur hem naar: Sjors en Sjimmie Stripblad, Postbus 299, 2000 AG Haarlem. Maak nog geen geld over, wacht op de acceptgirokaart. Woon je in België? Stuur deze bon dan naar Sjors en Sjimmie Stripblad, Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen.

DE INZENDINGEN MOETEN VOOR 1 NOVEMBER BINNEN ZIJN. WINNAARS KRIJGEN PERSOONLIJK BERICHT. OVER DE UITSLAG IS GEEN CORRESPONDENTIE MOGELIJK